DVD **JOC FULL!**



UFO Aftermath

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Februarie 2007

13,5 LEI

RAINBOW SIX: VEGAS
Mai bun, mai complex, aproape perfect

DEAD RISING
Lăsați morții să vină la mine

10 MOTIVE PENTRU CARE MARTE ESTE ROȘU

ufo AFTERLIGHT



CRYSIS



Wii SPORTS



STORAGE FOR THE MASSES



DEMO MURDER ON THE ORIENT EXPRESS ■ ERAGON ■ MOUNT & BLADE ■ ALASKA ALIEN ■ XPAND RALLY XTREME **MODS** EUROPA BARBARORUM V0.8 ■ KILLING FLOOR V2.0 **FILME** GRAW 2 ■ BIOSHOCK ■ C&C 3: TIBERIUM WARS ■ CRYSIS ■ GRAN TURISMO HD ■ HALO 3 ■ SILENT HUNTER 4 ■ S.T.A.L.K.E.R ■ TARR CHRONICLES ■ WAR FRONT: TURNING POINT ■ WOW: THE BURNING CRUSADE **PATCH** GOTHIC 3 V1.12 ■ RAINBOW SIX: VEGAS V1.02 ■ THE SIMS 2: PETS - BODY SHOP **FREEWARE** NLITE 1.3 RC ■ OPENOFFICE.ORG 2.1.0 FINAL **SHAREWARE** GAMEBOOST **EXTRA** HALO ZERO (FULL

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Să fim primiți!

La ce să ne așteptăm de la viitor? Răspunsul la această întrebare depinde doar de imaginația fiecăruia dintre noi. Toate vor veni și totul va fi posibil la timpul potrivit, ba chiar și mai devreme. Tehnologia evoluează într-un ritm amețitor și orice „time out" pe care ni-l permitem se plătește scump. Nu mai avem timp tocmai pentru că încercăm să-l câștigăm. Totul trebuie să fie simplificat, mai ușor de accesat, de utilizat și transportat. Totul se micșorează și orice producător de cabluri tremură pentru că totul se mută „în aer", inclusiv afacerea lui.

Consumer Electronics Show este un eveniment despre viitor. Produsele și serviciile care ne vor lua mințile în următoarea perioadă sunt prezentate în cadrul acestei expoziții, desfășurate anual în Las Vegas. Mereu, discursul ținut de Bill Gates în deschidere pune lumea pe jar. Sub incidența noastră cad cel puțin două anunțuri. Primul ar fi că, odată cu Windows Vista, Live Anywhere își intră în sfârșit în rol și aduce cu el posibilitatea unui duel așteptat de când lumea, PC vs. Console, reprezentate în cazul de față de Xbox 360, ba mai mult își mai bagă nasul și mobilele la unele jocuri. Startul a fost dat de jocul Uno, un joc de cărți cunoscut la noi sub numele de macao, dar pe viitor treaba devine serioasă. Practic, orice joc lansat pe ambele platforme și care suportă multiplayer devine eligibil pentru Live Anywhere, perspectivă ce ne face și mai nerăbdători față de lansările Halo 2 sau Gears of War pe PC. La fel de aclamată a fost și anunțarea serviciului IPTV disponibil și pe Xbox 360 odată cu începutul acestui an. Accesul la filme, seriale, videoclipuri și concerte va fi practic nelimitat, însă mai rămâne de văzut pentru ce metode de finanțare vor opta mai marii de la Microsoft.

Vești bune de la Microsoft vin în particular și pentru România, unde începutul anului a adus și înființarea diviziei de Entertainment & Devices. Printre alte avantaje, se pare că sfârșitul acestui an ne va prinde cu 360-urile în magazine. Mult mai rapid decât am auzit printre rândurile rostite de Chris Lewis, vicepreședinte Microsoft Europa și responsabil de Xbox, în vara trecută la Leipzig. Iată că decalajul față de restul lumii începe să scadă și probabil cât de curând „viitorul" nu va mai veni cu întârziere pe meleagurile noastre, așa că data când Bill Gates va prezenta line-up-ul Microsoft putem considera că ni se adresează și nouă. Motivele pentru care situația noastră se îmbunătățește sunt mai multe la număr, însă unul depinde direct de noi. În sfârșit, încet, dar sigur pirateria a început să scadă.

Țineți-o tot așa.

■ **Rzarectha**

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. UFO: Afterlight
2. Knights of the Nine
3. Dead Rising



BogdanS
1. Nintendo Wii
2. ViewSonic VX1945wm
3. Luxmate 810 Media Cruiser



Locke
1. UFO: Afterlight
2. Rainbow Six: Vegas
3. Knights of the Nine



Marius
1. RACE - The WTCC Game
2. Rainbow Six: Vegas
3. Knights of the Nine



Rzarectha
1. RACE - The WTCC Game
2. Wii Sports
3. Rainbow Six: Vegas



KiMO
1. Rainbow Six: Vegas
2. Dead Rising
3. RACE - The WTCC Game

cuprins cd/dvd

Demo
Agatha Christie: Murder on the Orient Express (DVD)
Eragon (DVD)
Mount & Blade v0.808
Stoked Rider: Alaska Alien
Switchfire (DVD)
Xpand Rally Xtreme

MODs
Europa Barbarorum v0.8 (Rome: Total War) (DVD)
Killing Floor v2.0 (UT2004) (DVD)
Killing Floor v2.1 patch (UT2004) (DVD)

Filme
Africa (DVD)
BioShock
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Crysis (DVD)
Genji: Days of the Blade (DVD)
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (DVD)
Gran Turismo HD (DVD)
Halo 3 (DVD)
Harker
Hellgate London (DVD)
Lost Planet: Extreme Condition (DVD)
Mass Effect (DVD)
Penumra: Overture (DVD)
Pocket Pool (DVD)
Sam & Max Episode 2: Situation Comedy (DVD)
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (DVD)
Tarr Chronicles: Sign of Ghosts
Tomb Raider Anniversary
UFO: Afterlight (DVD)
War Front: Turning Point (DVD)
World of Warcraft: The Burning Crusade (DVD)

Imagini
Europa Universalis III
Pirates Of The Burning Sea
Sacred 2: Fallen Angel
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Tomb Raider Anniversary

Wallpaper
Dead Rising
Tekken 5: Dark Ressurection
World of Warcraft Trading Card Game

Screensaver
Women of Warcraft

Drivere
ATI Catalyst 6.7 cu Control Center (DVD)
NVIDIA ForceWare 91.31 (DVD)

Patch
Battlefield 2142 v1.10 (DVD)
DEFCON v1.2
Gothic 3 v1.12 (DVD)
GTR 2 v1.1 (DVD)
Rainbow Six: Vegas v1.02 (DVD)
Splinter Cell: Double Agent v1.02
The Sims 2: Pets - Body Shop

Antivirus
Kasperski Antivirus Personal 6.0.2.546 Beta

Freeware
Adobe Reader 8.0.0 Final (DVD)
FlashGet 1.8.0.1002
K-Lite Mega Codec Pack 1.62 (DVD)
nLite 1.3 RC
OpenOffice.org 2.1.0 Final (DVD)
QuickTime Alternative 1.76 Final

Shareware
GameBoost 1.1.1.2007a
LAN messenger 1.0
PcBoost 3.1.1.2007a
WinZip 11.0 Build 7313 (DVD)

EXTRA
Halo Zero (versiune completa)
Xenon 2000 (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfaţa CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL CD/DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

Orice informaţii suplimentare se pot obţine printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiţi în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-şi asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alţi parametri decât cei stabiliţi în standardul menţionat anterior.

Joc Full!!!

UFO: Aftermath



UFO: Aftermath este primul joc din seria creată de Altar Interactive, care a încercat să aducă din nou în atenția gamerilor unul dintre cele mai jucate genuri. Deşi Altar a renunțat din motive de licență la combat-ul pe ture, stilul de joc este foarte apropiat de cel din vechile titluri XCOM. LEVEL a avut o părere foarte bună față de acest titlu şi de aceea review-ul său a „prins" coperta, din motive foarte obiective. Aşadar, pasionați ai tacticii ce sunteți, luați loc şi apreciați la adevărata valoare un clasic în viață!

FEBRUARIE 2007

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION (PC) AMÂNAT



2K Games a dat de veste că îndelung aşteptata lansare a versiunii pentru PC a action/RPG-ului Jade Empire, produs de BioWare, se va lăsa şi mai mult aşteptată. Nu prea mult, zic oamenii de la 2K, care acum plănuiesc să-l lanseze pe 26 februarie 2007, deşi iniţial jocul fusese programat pentru luna ianuarie.



CONSOLIDAREA EUROPEI...

... se vede diferit în ochii giganţilor Sony şi Nintendo. Dacă Wii-ul a reuşit să vândă în primele două zile de la lansare peste 325.000 de bucăţi, după ce a sărit de un milion în Japonia şi SUA, PS3-ul este tot mai departe de mâinile gamerilor europeni. Dacă iniţial zvonistica îl arunca din martie în aprilie 2007, ultima dată de lansare vehiculată este septembrie 2007, la mare distanţă de colegele ei de ex-next-gen. Până în toamna anului viitor, majoritatea gamerilor vor avea probabil un Wii sau un 360, lucru care, în mod ciudat, ar putea fi şi în avantajul celor de la Sony. Rămâne să vedem...

PS Zelda a atins sfertul de milion în weekend-ul de lasare.



NOI JOCURI ALIEN DE LA SEGA



În sfârşit, cineva s-a gândit să reînvie franciza ALIEN, iar vinovaţii sunt cei de la SEGA, care au semnat un acord cu 20th Century Fox pentru a produce şi distribui jocuri a căror acţiune se petrece în universul ALIEN.

Mike Gallo, responsabil cu realizarea viitoarelor jocuri ALIEN, a declarat că acestea nu vor urma firul narativ al filmelor din serie, ci vor oferi o experienţă nouă, ale cărei origini le găsim în istoria şi fundaţia pe care se sprijină filmele. „Vom integra jocurile în filme într-un mod unic," spune el. „De asemenea, vom lua în considerare chiar şi materialele care au constituit sursa de inspiraţie pentru primul film, existând posibilitatea introducerii unor personaje cunoscute şi îndrăgite de fani, cărora le vom da ocazia să dezlege o parte dintre enigmele pe care filmele le-au lăsat fără răspuns."

Veştile bune au continuat să curgă din direcţia celor de la SEGA, care, imediat după ce au anunţat că i-au însărcinat pe oamenii de la Obsidian Entertainment (KOTOR II, Neverwinter Nights 2) cu realizarea unui RPG „ALIEN", confirmă că Gearbox Software va realiza un FPS bazat pe celebra franciză.

Cu siguranţă, Gearbox Software ştie cu ce se mănâncă un FPS, iar contribuţia substanţială pe care şi-au adus-o la realizarea unora dintre cele mai bune jocuri ale genului, precum Brothers in Arms, Halo şi Half-Life, dovedeşte că alegerea a fost una cât se poate de inspirată. Pentru mai multe informaţii, vizitaţi www.sega.com/aliens.

Mă întreb ce urmează să anunţe SEGA... Un quest „ALIENS"?

JAGGED ALLIANCE 3



Mort a fost şi-a înviat. Tot în Rusia. După ce Strategy First a pus capăt colaborării cu Game Factory (care şi-a pierdut astfel dreptul de a publica Jagged Alliance 3D şi un posibil Jagged Alliance 3), licenţa Jagged Alliance a căzut tot în mâna unor ruşi. De data asta este vorba de Akella (sunt implicaţi şi în proiectul Disciples 3) şi F3 Games, studiouri care s-au întovărăşit întru propăşirea lui JA3 pe pământ. Să sperăm că aceşti ruşi nu-i vor călca pe coadă pe cei de la Strategy First.



SÖLDNER II ÎN LUCRU

Dacă nu vă mai aduceţi aminte (din nefericire, noi încă nu l-am uitat), Söldner a fost o idee bună care-a sfârşit cât se poate de prost, un joc extrem de interesant din punct de vedere al conceptului, dar realizat execrabil. Patch-urile n-au rezolvat mare lucru nici ele, iar JoWood presupun că a pierdut o grămadă de bani cu această ocazie. Ei bine, acum câteva zile am aflat cu stupoare că Söldner, fie iertat că trăieşte, va primi un sequel la sfârşitul lui 2007. Cum Wings Simulations, studiourile care (nu) au lucrat la primul Söldner, sunt de mult oale şi ulcioare, Söldner 2 a aterizat în ograda celor de la gEasy. Eu n-am auzit de ei, dar am aflat că, pentru o vreme, au scos patch-uri pentru Söldner. O întreagă telenovelă, care, sper, se va sfârşi cu bine. Chiar îmi doresc un Söldner care să meargă... Jaaaaa! Zoldner!

HELGATE LONDON MIROASE A MMO

... şi nu este Diablo II hi-tech. Cel puţin aşa am înţeles din miriada de ştiri apărute imediat după ce data lansării, adică vara lui 2007, a fost anunţată. Circul mediatic a început cu declaraţia lui Bill Roper, din care noi toţi am înţeles că pentru multiplayer, mai exact pentru componenta online, se va percepe o taxă lunară. Nici n-am apucat bine să ne enervăm, căci EA, distribuitorul, ne-a mai liniştit puţin şi ne-a informat că decizia de a taxa jucătorii sătui de single player a fost luată în considerare, dar încă nu s-a hotărât nimic concret.

Tot din declaraţiile lui Roper, dar şi dintr-un interviu acordat de Ivan Sulic site-ului Hellgate Guru, am aflat că Hellgate London, spre deosebire de Diablo II, are într-adevăr un puternic miros de MMO. Ghilde, raiduri, conţinut nou din când în când şi, de ce nu, taxă lunară :). Bill Roper a fost mai tranşant şi a declarat în plus că Hellgate a fost gândit ca un MMO încă din prima zi. Fiţi liniştiţi. Single player-ul rămâne, iar Roper ne-a asigurat că va exista un şi un mod gratuit de joc online. Mai mult nu îndrăznesc a zice, deoarece „scandalul" este încă în toi şi lucrurile se pot schimba de la o zi la alta. Important e că, după cum spunea şi taica Roper, dacă v-aţi săturat să vă luaţi de guler cu vecinii mai bătrâni care vă spuneau că Diablo II nu e RPG, acum aveţi alt motiv de scandal. E Hellgate MMO sau nu?





ENEMY ENGAGED 2 A FOST ANUNŢAT

G2 Games a anunţat revenirea în forţă a unuia dintre cele mai bune (adică patru) simulatoare (nu arcade) de elicopter ale ultimilor ani. Este vorba de Enemy Engaged 2, urmaşul lui Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum, simulator lansat acum şapte ani.





DEAD RISING E ÎN „PERICOL" SĂ DEVINĂ FRANCIZĂ

Capcom a anunțat cu mândrie că Dead Rising a sărit peste un milion de copii livrate în magazine (America de Nord a fost invadată de peste 500.000 de copii în doar două săptămâni). Bravo lor, sperăm că s-au vândut mai mult de trei sferturi din ele. Dar să revenim. Încurajați de review-urile pozitive și de milionul de care v-am povestit mai sus, cei



de la Capcom nu prea au de gând să lase morții cu morții și se gândesc serios să transforme Dead Rising în franciză, ceea ce înseamnă că există o foarte mare posibilitate să dăm nas în nas cu Dead Rising 2 (3, sau poate chiar 4) în anii ce vor urma. Deși momentan n-a fost anunțat oficial niciun sequel, probabil este doar o chestiune de timp până când morții se vor scula din nou și ne vor invada consolele. Bun așa. De morți numai de bine. Pe când un Resident Evil 5, băieți?



PC-UL ÎȘI IA ADIO DE LA DARK SECTOR

Se pare că o versiune pentru PC a shooter-ului next-gen Dark Sector nu mai intră în planurile celor de la Digital Extremes. Sigla pentru PC a dispărut în mod misterios de pe site-ul oficial, iar Steve Sinclair a declarat într-un interviu că plănuiește o lansare simultană a lui Dark Sector pentru Xbox360 și PS3, „uitând" în mod la fel de misterios de PC. Concluzia e una singură. Dacă vreți să faceți pe agentul CIA mutant, ar fi bine să puneți mâna pe o consolă până la toamnă, căci pe PC nu mai pupați Dark Sector.



OBLIVION SE EXTINDE

La scurt timp după apariția lui Knights of the Nine, Bethesda a anunțat un al doilea expansion (de fapt primul, dacă, la fel ca și mine, considerați că un quest de șase ore nu poate fi numit chiar expansion), The Shivering Isles. Printr-un portal apărut ca prin minune pe o insuliță de lângă Bravil, vom fi transportați pe domeniul zeului nebun Sheogorath, The Shivering Isles, unde preț de aproximativ 30 de ore va trebui să facem față testelor zeului dement. Unul dintre noile quest-uri implică rezolvarea unui mister într-un orășel aflat la granița dintre Mania și Dementia (Nordul și Sudul insulelor), orășel în care fiecare locuitor are câte-o sosie. The Shivering Isles este programat să apară cam la începutul verii.



SENZAȚIONAL! MOLYNEUX RUPE TĂCEREA!



V-am captat atenția? Bine. De fapt nu e nimic senzațional în cele ce urmează. Pur și simplu, Peter Molyneux vrea să ne vorbească despre Fable 2 în cadrul Game Developers Conference 2007, eveniment ce se va desfășura în San Francisco între 5 și 7 martie. Pe scurt, Molyneux a programat o conferință intitulată sugestiv „Inovație în Fable 2", unde ne va vorbi în detaliu despre o serie de concepte inovatoare din Fable 2 și despre modul în care vor fi ele implementate în „produsul final". Cunoscându-l pe Molyneaux, mă îndoiesc că măcar jumătate din „elementele cheie" promise vor vedea lumina zilei, dar întotdeauna mi-au plăcut poveștile, așa că așteptăm cu interes conferința. În plus, ni s-a promis o mare surpriză. Probabil va fi dezvăluit un feature planificat inițial pentru primul Fable, dar „tăiat la montaj" din motive evidente. Eu sper că e cooperativul ăla promis prin 2002, că m-am săturat să umblu de unul singur...

SE VOR LANSA FEBRUARIE 2007

1. Tortuga - Two Treasures	Ascaron
2. Resident Evil 4	Ubisoft
3. Supreme Commander]	THQ
4. Test Drive Unlimited	Atari
5. World Series of Poker Tournament of Champions	Activision
6. Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Stardock
7. Avatar: The Last Airbender	THQ
8. UFO: Afterlight	Ascaron
9. Infernal	Playlogic
10. Battlestations: Midway	Eidos





UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Dacă nu e Campionat Mondial sau European, atunci e Champions League. Aceasta pare să fie regula pe viitor pentru desemnarea subiectului pentru jocul ce însoțește bătrânul FIFA. UEFA Champions League a ajuns la a doua ediție și principala diferență față de debutul seriei este că anul acesta producătorii au fost „siliți" să includă și o echipă din România , care și-a ales tare bine momentul pentru calificarea în grupele CL. Jocul este anunțat pentru data de 23 martie și va fi disponibil pe PS2, PSP, Xbox 360 și PC.

LEVEL TOP 10

IANUARIE 2007

1. Gothic 3	**43**
2. World of Warcraft	**18**
3. Need for Speed: Carbon	**15**
4. Neverwinter Nights 2	11
5. Medieval II: Total War	10
6. Guild Wars: Nightfall	8
7. Pro Evolution Soccer 6	6
8. Company of Heroes	5
9. Football Manager 2007	5
10. Anno 1701	2

SILENT HILL 2 CONFIRMAT

Ca dovadă că Dumnezeu există și că se joacă Silent Hill atunci când nu ia lecții de world-design de la Molyneux, cei de la Konami au avut inspirația să-l alunge pe Uwe Boll de pe proprietatea lor atunci când l-au prins dând târcoale seriei Silent Hill cu intenția de a o silui cu sălbăticie, așa cum a făcut-o și cu Alone in the Dark. Umanitatea – 1, Uwe Boll – 0. Totuși, spre dezamăgirea unor „puritani", care sperau ca un regizor japonez să se ocupe de el, Silent Hill a ajuns într-un final pe marile ecrane, regizat de Cristophe Gans, francezul din spatele „Frăției Lupilor". Cu toate neajunsurile sale (o cantitate neglijabilă dacă stăm să ne gândim ce-ar fi ieșit din mâinile lui Uwe), Silent Hill a surprins cât se poate de bine atmosfera sumbră din jocurile celor de la Konami. Deci putem spune că Silent Hill filmul a fost un succes. Și cum orice succes se cere reeditat, Christophe Gans ne-a confirmat bănuielile, declarând într-un interviu acordat revistei franceze DVDrama că Silent Hill 2 este în lucru. Nu se știe sigur dacă regizor va fi tot Gans, acesta fiind ocupat până peste cap cu Onimusha, un alt joc ce va lua drumul cinematografelor, dar scenarist va fi Roger Avery, omul care a scris și scenariul primului Silent Hill. Nu știu dacă să mă bucur sau nu, scenariul nefiind unul dintre punctele forte ale lui Silent Hill, dar vom trăi și vom vedea.



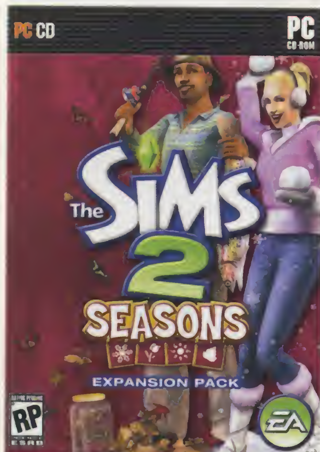


ȚARA LUI WOW VODĂ

Conform ultimul „recensământ" efectuat de Blizzard, peste opt milioane de gameri își fac veacul în World of Warcraft. Mai exact, WoW a strâns laolaltă două milioane de jucători în America de Nord, un milion jumătate în Europa și în jur de trei milioane și jumătate de chinezi. Sărind peste cele 120 de milioane de dolari care-i vor intra Blizzard-ului în cont în fiecare lună, bani care îi permit să baneze la fiecare două luni un număr de jucători pentru care alți producători de MMOG-uri și-ar vinde sufletele, World of Warcraft a ajuns să fie mai populat decât 145 de țări și se situează undeva între Azerbaidjan și Burundi.



THE SIMS 2 SEASONS



Electronic Arts a făcut publice noi detalii legate de viitorul simșilor. Astfel, următorul expansion aduce cu el o gamă nouă de activități, împărțite în funcție de anotimpuri. Gameplay-ul va fi influențat de vreme și de anotimp, avem șase noi cariere disponibile și se pare că un nou cartier, Riverblossom Hills, își așteaptă locatarii. The Sims 2 Seasons va fi lansat pe 27 februarie și poate fi instalat peste The Sims, The Sims 2 Special DVD Edition sau The Sims 2 Festive Edition.

MONGOOSE PENTRU HALO 3

La jocuri noi, vehicule noi, pare a fi deviza celor de la Bungie, care ne-au făcut cunoștință cu Mongoose, ATV-ul viitorului cu ajutorul căruia vom zburda pe dealurile din Halo 3. Pe scurt, specificațiile tehnice ale noului vehicul sună cam așa: Mangoose le rezervă ocupanților două locuri, viteza maximă pe care o poate atinge este de 96 km/h, cântărește 406 kg, iar la capitolul cai-putere se laudă cu „1000cc liquid-cooled, longitudinally mounted, four-stroke, hydrogen-injected ICE". Fiecare înțelege ce vrea, pentru că sună al naibii de SF. Din păcate pentru fanii pocnitorilor, Mangoose nu este dotat și cu arme de distrugere în masă, producătorul recomandând folosirea lui doar în misiuni de recunoaștere și transportarea unui infanterist norocos în coșul de cumpărături. Marele său avantaj este viteza, care îl scapă mai usor pe purtătorul de drapel într-o partidă de Capture The Flag. Dar atenție, Mangoose nu are blindaj, face gălăgie și este predispus rostogolirilor. A se consuma pe stomacul gol.



MADDEN NFL 07 ARE PORN

Pentru un puști în vârstă de 14 ani din statul american Utah, Moș Crăciun a fost mai darnic cu el decât s-ar fi așteptat părinții micului gamer, transformându-i sărbătorile de iarnă într-o epopee XXX. Kolton Mahoney susține că a rămas de-a dreptul șocat (de parcă l-ar crede cineva) în clipa în care a introdus discul în noua sa consolă Xbox 360 și a fost luat prin surprindere de o foarte sugestivă și explicită imagine care i-a umplut instantaneu ecranul televizorului. „Ăsta sigur nu-i Madden", a realizat el după câteva clipe de reculegere. Apoi a oprit consola, și-a chemat părinții și le-a arătat minun... grozăvia. „Uite, mami. Porno!" Evident, Linda și Tim Mahoney au rămas la fel de șocați.

Interesant este faptul că nimeni nu reușește să-și dea seama cum a ajuns respectiva imagine (pe pariu că erau mai multe?) într-un joc cumpărat din raftul magazinului, sigilat și cu toate abțibildurile care îi atestau originalitatea lipite pe carcasă. Mare minun... grozăvie!



LOGITECH X240

Logitech a anunţat lansarea sistemului de boxe X-240 pentru PC. Acesta conţine un centru de comandă care include butoane audio pentru PC sau Mac şi serveşte şi ca suport pentru iPod sau MP3 player, PDA sau telefon mobil. Suportul, ce poate fi înlăturat când nu este folosit, facilitează încărcarea dispozitivelor portabile şi sincronizarea şi utilizarea acestora împreună cu calculatorul.

Cu funcţia plug-and-play, sistemul de boxe X-240 le permite utilizatorilor să-şi încarce dispozitivele lor digitale printr-o simplă conectare la suport. Când dispozitivul este conectat, utilizatorii îl pot încărca şi sincroniza sau asculta muzica lor digitală preferată.

Pentru a asigura o potrivire sigură, boxele X-240 includ adaptoare speciale pentru iPod şi Microsoft Zune Acestea ascund cablurile de încărcare ale iPod sau Zune.

Pentru cei care nu au dispozitive portabile dar totuşi vor nişte boxe de calculator de calitate, boxele X-240 oferă un sunet bogat. Pentru o accesare uşoară, centrul de comandă mai are în dotare un sistem master de control al volumului, butoane de pornire şi o mufă pentru redarea muzicii în căşti pentru o audiţie intimă. Lansarea pe piaţă a sistemului de boxe Logitexh X-240 este preconizată a avea loc în Europa în luna aprilie, cu preţul recomandat de 49,99 euro.



MAGIC The Gathering

2006 Magic: The Gathering World Championships



Salutare! Luna asta n-o să mai discutăm despre elementele MTG-ului şi n-o să învăţăm nimic nou. În schimb, o să vedem ce-a fost la Campionatul Mondial de MTG din anul care s-a încheiat recent. Campionatele Mondiale de Magic: the Gathering au avut loc în decembrie 2006 la Paris, iar trofeul de campion mondial şi cecul în valoare de 50 de mii de dolari i-au revenit japonezului Makihito Mihara. Acesta a reuşit să piloteze către victorie un deck foarte interesant, pe care vi-l voi descrie imediat, învingându-i pe aspirantul la titlul „Player of the Year" Paulo Vitor Damo da Rosa, pe „localnicul" Gabriel Nassif şi pe compatriotul său, Ryo Ogura.

Mihara a reuşit o performanţă explozivă din spatele unui Dragonstorm, un deck combo devenit o prezenţă constantă în metagame-ul de după ieşirea noului set, Time Spiral. Acest deck explodează de obicei într-o singură tură în care jucătorul cast-ează şi rezolvă mai multe spell-uri – 2-3 cărţi non-land care îi oferă din ce în ce mai multă mana (cum sunt Rite of Flame sau Seething Song), eventual şi un Lotus Bloom (a cărei imagine e pe această pagină), toate acestea fiind urmate de cartea care dă şi numele deck-ului, Dragonstorm. Aceasta îi permite jucătorului să caute în librăria sa un dragon şi să-l pună în joc, iar această vrajă se copiază pentru fiecare vrajă jucată anterior în acea tură (mecanică ce poartă numele de Storm). Dragonii ideali sunt Bogardan Hellkite, tot o carte nou apărută odată cu Time Spiral. Astfel, în cazul ideal, Dragonstorm-ul aruncă pe masă 4 dragoni în tura 5-6, aceştia, în ipoteza în care vorbim de 4 Hellkite, dau 20 damage adversarului şi, de cele mai multe ori, jocul se încheie cu o victorie fără istoric.

Deck-ul mai foloseşte şi câteva cărţi foarte utile pentru a-şi mări şansele de a găsi toate elementele combo-ului (instant-uri şi sorceries care produc mana şi Dragonstorm). Întrucât esenţial este ca cei 4 dragoni să se afle în librărie, nu în mână, deck-ul foloseşte Sleight of Hand şi Telling Time ca motoare de tras cărţi, care îi permit să pună la loc în librărie dragonii pe care i-ar putea găsi cu ele. Remand şi Gigadrowse consolidează poziţia solidă a acestui deck la masa de joc, jucătorul având prin acestea posibilitatea atât de a ţine ameninţările adversarului departe de masă, cât şi de a ocoli atent deck-urile de control foarte dure.

O listă completă a deck-ului, precum şi cronicile tuturor meciurilor de la Campionatul Mondial de MTG 2006 pot fi găsite pe site-ul oficial Wizards of the Coast. Până data viitoare îi invit pe toţi cei care sunt interesaţi de fenomenul MTG şi sunt din Bucureşti să intre pe www.omniludis.ro/magic pentru că tocmai s-a dat startul sezonului competiţional 2007. Nu în ultimul rând, aş dori să salut apariţia site-ului www.deckmaster.ro, căruia îi doresc viaţă lungă şi trafic mare!

■ **Alexandru POTLOG**













Abonează-te şi poţi câştiga!



1 set de boxe X-620



2 kit-uri tastatură + mouse Comfort Laser



2 joystick-uri Wingman Force 3D





2 joystick-uri Freedom 2.4



1 Cordless Rumblepad pentru PC



1 Cordless Rumblepad pentru Playstation



1 telecomandă universală Harmony 688

La fiecare abonament pe 12 luni oferim GRATUIT o şapcă LEVEL!

Abonează-te pe un an la LEVEL până în 10 februarie 2007 şi intri în cursă pentru a câştiga unul dintre aceste super premii. Câştigătorii vor fi anunţaţi în revista LEVEL din luna martie 2007.

Foloseşte talonul de la pagina 82!

PREVIEW

ELVEON

De pe vremea când elfu' se bătea în loc să miroasă flori

- **Producător** 10TACLE Studios
- **Distribuitor** 10TACLE Studios
- **ON-LINE** www.elveon.com
- **Data lansării** Q2 2007

Prima dată am auzit de acest joc la E3-ul de anul trecut, când am avut parte de o prezentare de la producătorii slovaci, 10TACLE Studios. Sincer, după ce văzusem un trailer nu foarte spectaculos, nu ne-am aşteptat la cine ştie ce. Însă după circa o oră de prezentare, am fost impresionaţi. Oamenii ăştia s-au gândit să aducă pe piaţă un adevărat joc de combat care să însemne o evoluţie clară faţă de titlurile curente, atât din perspectiva gameplay-ului, cât şi din cea a abordării luptei ca mai mult decât o funcţie de hit-points. Evident, deşi nu am văzut cum arată restul jocului, cert este că avem de-a face un action-RPG şi nu cu un joc de arenă. Închipuiţi-vă că au fost angajaţi experţi în diferite stiluri de luptă cu scopul de a crea un nou stil, specific lui Elveon.


Se pot observa cele două turnuri

Motivaţia...

De obicei, sunt extrem de sceptic în ceea ce priveşte atenţia pe care producătorii o acordă părţii de storyline, când vine vorba despre action-uri. Totuşi, cel puţin locul de unde se pleacă pentru Elveon, regatul Naon, anunţă evenimente interesante. Astfel, povestea se concentrează asupra unei lupte milenare care se dă între un erou legendar al naţiunii Elves şi ultimul Zeu în viaţă, pentru secretele care se ascund în miticul oraş Nimathar. Ce rol veţi avea în toată povestea, va depinde de voi. Dacă nu veţi juca Elveon, nu veţi avea niciun rol. Dacă veţi juca, probabil că veţi descoperi ce v-au pregătit producătorii. Cert este că se spune peste tot că jocul este o funcţie de storyline, şi acesta va fi cel care va duce la combat. Oh, era să uit, în jocul acesta elfii sunt unicii descendenţi ai zeilor, motiv pentru care mă simt uşor frustrat.



Oh! Nici nu mai vorbesc cu tine!

... şi efectul

Aş vrea să vă povestesc multe despre acest joc foarte promiţător, însă producătorii sunt mai secretoşi decât CIA-ul. Cert este că lupta va fi extrem de complexă. Stilul care a fost creat este o combinaţie ciudată între arte marţiale şi stilurile medievale de luptă cu arme din Europa. Mi se pare foarte plăcut faptul că acest studio slovac a ales să revigoreze un pic istoria europeană, mai exact pe cea central-europeană în ceea ce priveşte stilurile de luptă. Se pare că partea de RPG, pe lângă clasicele atribute şi skill-uri gândite într-un mod mai simplist, îi va da posibilitatea jucătorului să folosească o serie de upgrade-uri oferite pe măsură ce avansează în poveste. Acestea vor fi suficiente încât să creeze diferenţe foarte clare între clase şi abilităţi de la un personaj la altul. Vor exista de asemenea patru specializări clare în funcţie de armă, adică Sword, Spear, Daggers şi Bows. Evident, veţi putea beneficia chiar şi de toate cele patru specializări simultan, însă asta înseamnă că veţi avea până la urmă un erou destul de slab, chiar dacă are viziuni largi. Diversitatea este deocamdată o noţiune relativă, deşi ni se vorbeşte de aproape 100 de tipuri de arme şi câteva zeci de tipuri de armuri. Eu sper să se ţină de cuvânt pentru că avem în cazul de faţă un joc cu o componentă majoră de multiplayer, de combat în stil Mortal Combat, unde diferenţele de genul acesta sunt esenţiale pentru a crea longevitate pe piaţă. Deocamdată, singurul mod de multiplayer de care am auzit este cel de tip duel, însă sper ca lucrurile să se mai schimbe în timpul rămas.

Mijloace

După cum puteţi observa şi din screenshot-uri, jocul va folosi Unreal Engine 3, adică unul dintre cele mai anticipate engine-uri grafice de pe piaţă. Tot din aceste imagini puteţi observa că designul de nivel va fi ieşit din comun, chiar producătorii lăudându-se cu partea artistică. Este un joc foarte concentrat pe partea de storyline (din majoritatea interviurilor care li s-au luat producătorilor, 80% din răspunsuri sunt legate de story). Evident, producătorii şi-au permis să modifice acest engine mai ales pentru a crea impresia de lume antică, aspaţială şi atemporală. Aş vrea să mai vorbesc despre poveste, deoarece e vorba de un univers imens, la care se lucrează încă. Aproape îmi vine să speculez că în viitor cei de la 10TACLE se gândesc să creeze un MMORPG în acelaşi univers, iar Elveon nu este decât un mediu de popularizare. Evident, nu mă pot abţine să nu văd nişte similarităţi aproape dezgustătoare cu lumea lui Tolkien. Însă, LOTR se vinde sub orice formă media, aşa că de ce nu? Dacă a mers o dată, poate va merge şi a doua oară.

Sincer, vă recomand să începeţi să adunaţi bani pentru plăci video, deoarece odată cu lansarea engine-urilor de nouă generaţie, seria GeForce 6 va fi inutilă, iar 7 va fi low-end. Tot în aceeaşi ordine de idei, minimum 1 GB RAM, minimum dual-core şi aşa mai departe până ne-om îngropa în tehnologie şi datorii. There is no Spoon!

■ **Locke**



Urme de suliţă prin aer

O fi un tren sau poarta raiului?

Colegu' vezi că-mi strici imaginea.

Alan Wake

Un nume atât de simplu

- **Producător:** Remedy Entertainment
- **Distribuitor:** Microsoft Games Studios
- **ON-LINE:** www.alanwake.com
- **Data lansării:** N/A

Chiar dacă publisher-ul Take Two nu a fost prea încântat de încasările aduse de The Fall of Max Payne, un Max Payne 3 a fost promis acum aproape trei ani. Tot atunci a apărut zvonul potrivit căruia de producţia jocului nu se vor mai ocupa talentaţii finlandezi de la Remedy Entertainment. Cum de ceva vreme aceştia ne promit o lovitură grea pentru acest an prin Alan Wake, iar de Max Payne vorbesc de parcă ar fi în ceruri, se pare în acest caz „sursele" au informat mai bine decât de obicei. Mai mult, publisher-ul pentru Alan Wake este Microsoft Game Studios, care, într-o primă mişcare, a şters PS3-ul, iniţial inclus, de pe listă şi a anunţat jocul ca fiind exclusiv pe PC şi 360. O lovitură importantă dată PS3-ului ţinând cont de promisiunile producătorilor şi de hype-ul creat în jurul acestui joc.

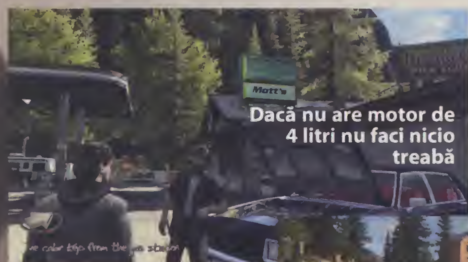
O poveste nemaipovestită

Alan Wake nu este Max Payne 3 mascat sub alt IP, totuşi câteva similitudini avem între cele două jocuri. De la numele personajelor principale, care încearcă să ne transmită ceva într-un mod nu foarte subtil, la anumite schimbări din viaţa lor. Amândoi trebuie să se apuce de cusut, călcat şi spălat pentru că au rămas fără jumătatea dragă şi utilă. Alan Wake, un romancier de succes care se inspira în scrierile lui din coşmarurile pe care le avea, se hotărăşte să-şi găsească într-o clinică din Bright Falls liniştea şi răspunsurile la numeroasele întrebări care îl frământau după ce logodnica lui a dispărut din peisaj într-un mod misterios. Nu mai putea scrie, iar insomniile îi măcinau nopţile tot mai des. Producătorii au recunoscut că au fost inspiraţi de Twin Peaks-ul lui David Lynch când au creat Bright Falls, localitatea în care se va desfăşura acţiunea din joc şi al cărei rol este să ofere premisele optime unui „psychological action thriller". Bright Falls este oraşul tipic american, întâlnit în atâtea filme, cu benzinăria situată la una din ieşiri şi cu micul centru în care găsim biserica, banca, câteva magazine înşirate pe strada principală şi nepretenţiosul restaurant în care toţi locuitorii, în frunte cu şeriful, se minunează zilnic de cât de bune sunt plăcinta cu mere şi cafeaua neagră servite de chelneriţa care nu a mai ieşit din micul univers, cum frumos visa prin liceu. Ajuns la clinica dătătoare de speranţă, Alan are şocul de a întâlni o femeie misterioasă, leit logodnica lui. Scapă de insomnie, însă este chinuit de stranii coşmaruri care însă îl şi inspiră pentru un nou roman. Ceva ciudat se întâmplă însă cu oraşul şi

Alan vede cum realitatea şi imaginarul încep să se întrepătrundă. Nopţile sunt tot mai lungi şi lucruri tot mai stranii se întâmplă sub mantaua întunecată ce învăluie Bright Falls. No offence to Max, dar pe Alan îl aşteaptă vremuri mult mai grele.

Step into the light!

Alan Wake nu este un simplu action şi de aici încep să apară diferenţele faţă de Max Payne. În primul rând, spre deosebire de gameplay-ul linear din trecut, în jocul de faţă producătorii au optat pentru o structură sand-box şi un sistem bazat pe obiective, să spunem ceva în genul GTA. Bright Falls şi împrejurimile lui ne vor oferi aproape 100 km² prin care îl vom putea plimba pe Alan după bunul plac, pe jos sau, dacă-i grabă, cu maşina. Aceasta este o



Dacă nu are motor de 4 litri nu faci nicio treabă

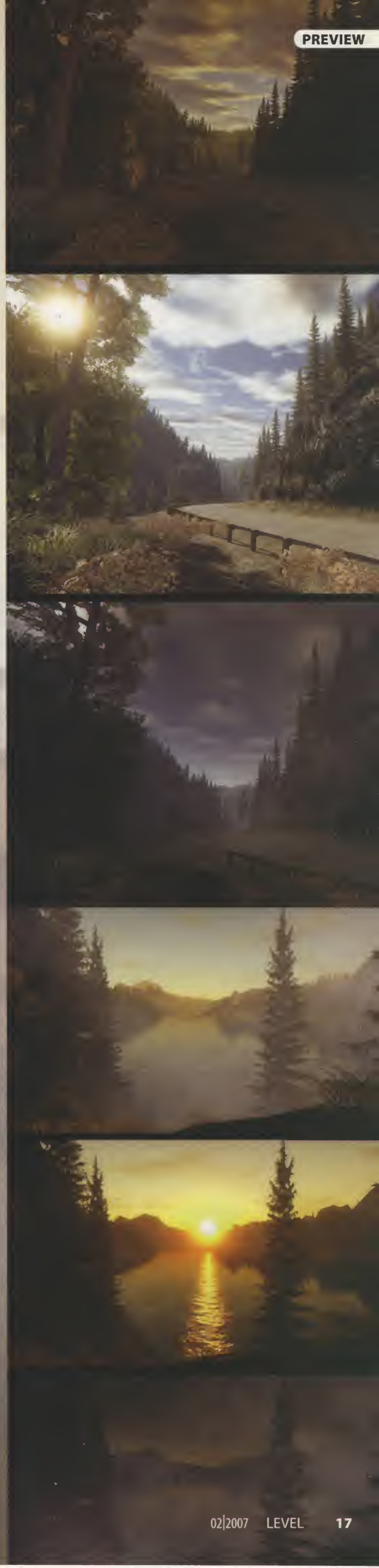
Să ne aventurăm, să nu ne aventurăm....

surpriză la care nu se aştepta multă lume, eventual am fi pariat pe nişte momente scriptate cu obligaţia realizării unui obiectiv atârnând deasupra capului. Vom avea la dispoziţie mai multe tipuri de maşini pe care le vom putea conduce când şi pe unde dorim. Probabil camionetele vor fi la modă ţinând cont de caracteristicile oraşului. Chiar dacă jocul este anunţat ca fiind un action thriller, o importanţă deosebită vor avea perioadele de survival şi explorare. Bineînţeles că nu vom fi lipsiţi de părţile de acţiune, însă jocul nu ne va oferi doar atât. Obiectivele le vom putea rezolva când şi cum vrem şi putem. În primul rând trebuie să rămânem în viaţă şi treptat să dezlegăm şi misterul care ne-a dat viaţa peste cap. Armele cu care Max se descurca atât de bine nu vor fi întotdeauna o soluţie pentru a ne apăra de duşmanii, după cum am spus, închipuiţi sau reali. Aici intră în joc o componentă foarte importantă în acest joc: lumina. Oricare ar fi sursa ei, acesta va fi de mare ajutor în momentele grele când întunericul aduce şi hrăneşte monştrii din Bright Falls, încă o denumire cu dublu sens. De exemplu, într-o scenă din joc Alan va trebui să-şi găsească refugiul într-un far în timp ce întunericul se aşterne pe neaşteptate, iar mai mulţi indivizi în mantii negre sunt pe urmele lui. Farul, lanterna, focul sau razele de lumină care se strecoară printre coroanele arborilor sunt câteva din exemplele la care producătorii s-au gândit când au vrut să ne ofere o alternativă la armele clasice. Chiar dacă la sursele de inspiraţie cei de la Remedy au menţionat Twin Peaks şi romanele lui Stephen King, nu pot să nu îmi aduc aminte şi de filmul Insomnia, în care Al Pacino este chinuit de insomnie în lungile nopţi albe dintr-un mic oraş din Alaska sau de câinii care terorizau orăşelul de munte din Millennium, episodul Beware of the Dog. Binele şi răul reprezentate prin lumină şi întuneric pot crea o atmosferă captivantă, care să intrige, atâta timp cât avem un scenariu bun în spate de la expoziţie până la deznodământ. Ciclul zi-noapte şi schimbările atmosferice au aşadar un impact major asupra gameplay-ului şi nu doar rol „decorativ". Acestea vor fi percepute atât vizual, cât şi acustic, pentru a contribui la atmosfera imersivă promisă. Cursul unei zile liniştite poate fi cu uşurinţă schimbat de o tornadă care să distrugă totul în cale; ploaie, ceaţă, aproape tot ce ne rezervă vremea în realitate vom întâlni şi prin misterioasa zonă de pe coasta de vest a Americii.

The not so good part

Ce mai, pare opţiunea ideală pentru nişte nopţi de neuitat înconjurat de un sistem de boxe care să bage frica-n tot ce mişcă pe trei etaje în sus şi jos şi în faţa unui PC performant. Prin PC performant cei de la Remedy înţeleg un Intel Core 2 Quad dus până la 3.73 GHz cu un GeForce 7900GTX, iar la cerinţe minime se vorbeşte de un P4 cu Hyper Threading activat, pe lângă obligaţia de a rula jocul sub Vista. Un joc pretenţios, dar care şi oferă multe la rândul lui. Nu vom avea loading screen-uri, iar din punct de vedere grafic este unul din cele mai apreciate jocuri ale acestui an. Luminile şi umbrele în timp real, HDR-ul sau ciclul zi-noapte sunt doar câteva din sarcinile engine-ului grafic produs in-house, care conţine şi Havok-ul responsabil cu partea fizică. Alan Wake este gândit sub forma unui serial TV, structurat pe serii şi episoade, titlul de faţă însumând episoadele primei serii, deci o continuare este practic confirmată. Interesant de ştiut este că 30 de persoane se ocupă de acest proiect, care a înghiţit deja peste 7 milioane de dolari în doi ani de zile. Asupra datei de lansare nici măcar zvonuri nu planează, dar se pare că mai este de muncă la el şi şansele să prindă 2007-ele nu sunt foarte mari. Cu calm băieţi, nu ne grăbim.

■ Rzarectha



CRYSIS

Coreeanul, americanul şi asteroidul

În 1938, Statele Unite ale Americii au trecut printr-un moment de panică. Războiul Lumilor, show-ul radiofonic realizat după o povestire scrisă de H.G. Wells, a făcut ca un continent întreg să tremure de spaima unui atac lansat de o civilizaţie extraterestră. Acela a fost momentul în care lumea a început să ia în serios posibilitatea de a intra în contact cu o fiinţă venită din eter, care nu ar avea intenţii prea bune vizavi de civilizaţia umană. În 1938, lumea a trecut peste frica faţă de ameninţările venite sub forma unei maimuţe gigant şi a început să privească cu spaimă spre cerul pe care îl aşteaptă se să întunece din cauza unei armade de nave marţiene. Alieni, predatori, marţieni verzi sau gri, reptile inteligente mâncătoare de creiere umane, flori ce ne sug energia vitală prin pistile cu dinţi... imaginaţia bogată a scenariştilor şi a romancierilor a încercat să dea o formă spaimei acesteia de necunoscut, fiecare contribuind într-un fel sau altul.

Crytek exploatează această mină nesecată de bani, om contra extraterestru, şi se pregăteşte să ne arunce în braţe un nou conflict între omenire şi extratereştri. Exploatând succesul fantastic obţinut cu Far Cry, datorită engine-ului grafic de nota zece şi atmosferei geniale create în joc, pregăteşte Crysis (sesizaţi analogia numelor), un joc ce se propune a fi grafic cu un pas mai sus faţă de fratele său mai mare.

- **Producător** Crytek
- **Distribuitor** EA
- **ON-LINE** www.crysis-online.com
- **Data lansării** mai 2007

Conflictul

Aşa cum face un manager bun, cei de la Crysis exploatează două probleme de mare actualitate pentru a atrage atenţia publicului asupra produsului pe care îl lansează. Punctul de plecare al jocului este conflictul dintre americani şi coreeni, despre care aflăm în fiecare zi că este în continuă creştere. Unii cu un ego mult prea mare pentru a accepta că lumea nu le stă la picioare ca un preş de la intrare şi alţii mult prea mândri şi prea nebuni pentru a accepta ca oricine să îşi vâre nasul în ograda lor. Iar cea de-a doua problemă, actuală de câţiva zeci de ani şi care va rămâne aşa pe o perioadă nedefinită, este cea a extraterestrului care îşi trimite forţele de nivelare pe Pământ.

În mai puţine cuvinte, extraterestrul cade în curtea coreeanului, americanul vrea să îşi bage nasul să vadă şi el cu ce a venit netotul în vizită, coreeanul zice STOP! că-i musafir la mine în casă. Americanul, supărat că extraterestrul va învăţa să zică annyeonghaseyo în loc de hello, trimite o trupă de duri să îl convingă să aterizeze la Casa Albă.

Stupoare! Extratereştrii nu au venit pe Pământ ca să îşi cumpere televizor Goldstar şi nici să rezolve problema foametei. Nu de alta, dar la ei televizoarele sunt mai ieftine, iar foametea este tot în toi. Aşa că, trântesc un scut energetic de toată frumuseţea şi încep să se joace cu vremea. Cu alte cuvinte: este Războiul Lumilor Reloaded. Invazia Pământului a început.

Pe principiul fă-te frate cu dracul, până treci puntea, americanul se aliază cu coreeanul (ordinea este aleatoare) şi încep să parlamenteze energic cu invadatorul, încercând să îl convingă de faptul că Pământul arată mai bine fără avalanşele, cutremurele şi vulcanii care încearcă să-i ofere un nou look mai trendy pe care generaţiile mai bătrâne sunt mai reticente să-l accepte.



Opaa... alienii ocupă Brintexul



Intră tu că pe mine mă bufneşte râsul!

Reguli de protecţia muncii

Crytek ne promite multe pentru acest joc. Ceea ce pe mine m-a făcut să ridic din sprânceană, să stuchesc printre dinţi şi să-mi fac o cruce a fost promisiunea legată de jocul non linear, care se dezvoltă în funcţie de alegerile pe care le face jucătorul. Aş vrea să o văd şi pe asta. Un FPS care să ţină cont de faptul că tu faci sau nu faci un lucru ar fi mult prea bestial. Imaginaţi-vă rejucabilitatea lui. Uha! Şi totuşi eu tind să cred că noi trebuie să înţelegem altfel ceea ce Crytek ne promite, şi anume: „Modul în


Dacă e pe alese, eu vreau una de negru

care joci influenţează evenimentele viitoare!" trebuie înţeles ca „Poţi să mergi şi pe celălalt coridor în aşa fel încât să le cazi în spate!". În fine, rămâne de văzut.

Un alt aspect pentru care o să stau cuminte şi cu mâinile la spate până jocul va apărea este posibilitatea de a controla vehicule dintre cele mai diverse. Mai ţin minte cum alergam în Far Cry inamicul cu jeep-ul ca pe nişte pui de găină şi mă bucuram ca în seara de Crăciun când mai rămânea câte unul blocat pe roată şi se învârtea ca un Hopa Mitică original. Mai ales că acum poţi controla şi elicoptere... mă gândesc cu groază la momentul în care voi intra într-un grup de alieni mici de la grădiniţa amenajată în aer liber şi cum voi încerca să îi aduc pe toţi la aceeaşi înălţime cu rotorul. Că ce naiba, doar toţi visăm la egalitarism!

Tam-tam mare se face şi pe structura jocului pe trei acte şi pe posibilitatea / necesitatea jucătorului de a personaliza tot timpul armele şi echipamentul din dotare pentru a putea face faţă inamicilor în continuă schimbare. Că tot vorbim de schimbare şi personalizare, jocul va veni şi cu un toolset pentru crearea de niveluri care vor funcţiona atât în single player, cât şi în multiplayer.

Ajunşi la capitolul multiplayer, acesta va suporta până la 32 de jucători care îşi vor putea modifica armele şi armurile în timpul jocului, în funcţie de dorinţele şi, evident, performanţele lor. Moduri de joc pentru multiplayer vor fi destule, nelimitându-se doar la clasicul deathmatch sau la unul de captură a unor obiective strategice. Dar pentru a putea vedea care sunt ele, trebuie să aşteptăm până când jocul va fi lansat.



Răceala, medicamentul ideal

Tot ceea ce îmi doresc este ca jocul să nu aibă unul dintre acele finaluri în care trebuie să introducem cine ştie ce virus de sifilis brăilean în una din navele extraterestre pentru a putea scăpa de sub jugul lor totalitarist. Nu de alta, dar nu vreau să arunc calculatorul pe geam.

P.S.: Poate vă întrebaţi de ce nu am scris nimic de grafică. Pentru simplul motiv că imaginile pe care le vedeţi în articol sunt toate realizate cu engine-ul jocului şi am simţit că nu am nimic de adăugat.

■ **Koniec**



Dacă nu ne mai vedem, să ştii că o să am io grijă de nevastă-ta



Pe calul bălan, pe calul bălan

Two Worlds

Din acelaşi loc de unde a picat cel mai bun shooter western al ultimului deceniu, adică din Polonia, ne zâmbeşte Two Worlds, un RPG ambiţios nevoie mare, creat în natură şi săvârşit de Reality Pump. Acum că ne-am mâncat sarmalele şi ne-a trecut febra goticelor şi a oblivioanelor, putem să-i zâmbim înapoi şi să-l întrebăm ce-o să vrea de la noi şi când o să ne bată la uşă. Two Worlds vrea, nici mai mult nici mai puţin, decât să le dea cu tifla RPG-urilor care ne-au făcut să exclamăm „aşa libertate mai rar, frate Che!". Adică marilor rivali Gothic 3 şi Oblivion. Este foarte puţin probabil ca proverbul „doi se bat şi-al treilea câştigă" să-şi dovedească valabilitatea chiar acum şi aici, cei de la Reality Pump fiind la primul lor RPG „de categorie grea", dar sper ca Two Worlds să aibă atâta suflu încât să devină totuşi cel de-al treilea scandalagiu, caz în care al patrulea, adică eu (sau voi, după caz), va câştiga în mod sigur.

Din istoria neagră, două lumi *ţâşneşte*

Recunosc, titlul m-a pus puţin pe gânduri. Nu mi-a picat fisa din prima, eu mă gândeam la dulapuri interdimensionale care ne transportă dintr-un război mondial într-un război tribal sau, în ultimă instanţă, la un portal asemănător uşiţei albastre din spatele ogrăzii lui Lord British. Ştiţi voi... la acel du-te vino între două lumi paralele care, în ciuda oricărei axiome, se încăpăţânează să se intersecteze în apropierea oamenilor cu prea mult timp liber. Eh, în cazul nostru nu e chiar aşa. Lucrurile sunt puţin mai simple. Cele două lumi sunt de fapt două civilizaţii. Hoardele de orci rămase fără călăuză (Aziraal, zeul războiului, căsăpit cu muuuulţi ani în urmă) şi lumea civilizată, umanoizii cu un acoperiş deasupra capului, o pernă brodată sub fund şi un „macrameu" pe televizor. Pentru o vreme, cele două civilizaţii s-au ţinut departe una de alta şi totul a fost bine. Asta până într-o zi, când o mână de mineri dwarfi puşi pe săpat au descoperit un mormânt străvechi, unde se presupune că s-ar afla un indiciu spre locul de îngropăciune al zvăpăiatului Aziraal. În acelaşi timp, departe de ochii, coasele şi furcile muritorilor, o forţă necunoscută cloceşte un plan malefic. Jucătorul intră în scenă într-un moment cheie, exact când cele două civilizaţii, pândite

Liber ca paserea ceriului

- **Producător** Reality Pump
- **Distribuitor** Zuxxez Entertainment
- **ON-LINE** www.2-worlds.com
- **Data apariţiei** martie 2007

din umbră de eRăul Necunoscut, încep să se uite chiorâş una la alta, prin cătarea arbaletei. Un vânător de recompense, pornit în căutarea surorii sale (mafia albaneză e de vină!!), eroul – sau răufăcătorul, dacă libertatea de decizie promisă îşi găseşte loc în „produsul final" – pică exact în mijlocul conflictului şi va trebui să decidă (ajutat de jucător, fireşte) cui îi va face pe plac. Sau dacă-şi va urmări propriul interes…

Tărie de caracter

Urmând exemplul poporului mai vecin şi mai prieten decât ruşii, adică naţiunea care-a împărţit lumii unele dintre cele mai neterminate jocuri (aţi ghicit, Ze Germans, JoWood şi Gothic 3), Reality Pump a adoptat modelul de personaj din seria Gothic. Nu clasa-l face pe om, ci invers. Ca urmare, în single player nu vom prinde picior de clasă predefinită. Victoriile şi cele peste 500 de quest-uri (secundare, principale, cine mai stă să le deosebească) ne vor aduce experienţă, experienţa ne va aduce puncte de skill, pe care le vom folosi pentru a ne modela personajul după placul inimii. Am fost asiguraţi că, deşi practic nu există level cap, personajul nu va deveni un McGyver în miniatură, un om nou, multilateral dezvoltat, ca-n discursurile Cârmaciului. Arborele de skill-uri va fi mult prea stufos pentru a putea fi împodobit în exces cu puncte de experienţă şi, pentru a profita din plin de oferta de melee sau magie, va trebui să ne gândim bine înainte să înfigem punctişorul ăla căpătat cu sudoarea frunţii. Totuşi, cei nemulţumiţi de alegerile „tinereţii" vor putea apela cu încredere la o serie de NPC-uri care-i vor ajuta să se reprofileze. Contra cost, normal.

Hai libertate!!!

În prima jumătate a lui 2006, pe când optimismul producătorilor dădea apă la moară zvonacilor, când oamenii erau prea entuziasmaţi şi „oficialităţile" tăceau mâlc, numărul finalurilor alternative crescuse la 200. Pe bune, aşa scria pe GameSpot în vară. Polonezii de la Reality Pump au infirmat zvonul (de parcă mai era nevoie… c'mooon 200????), dar s-au ţinut tare pe poziţii şi se încăpăţânează să se bată cu pumnul în piept că Two Worlds este Darul Suprem al Poloniei pentru iubitorii de libertate (in your face, America!!!). Cică o să avem o lume vie, în care un pârţ tras în capitală se va transforma într-un adevărat ciclon în provincie. Deciziile luate pe parcurs (sper că nu se vor rezuma doar la „îi crăp capul sau nu") zice-se că vor influenţa vizibil lumea şi vor declanşa o serie de evenimente. Deci, ca să rezumăm, n-o să avem catralioane de finaluri alternative, dar în schimb, omorând pe cine trebuie şi rezolvându-le sau nu problemele, vom jongla, exact ca în Gothic, cu sentimentele facţiunilor care-şi fac veacul în Two Worlds. Într-un final, presupun, vom fi nevoiţi să alegem o singură tabără sau poate egoismul va triumfa, dar până atunci o să fim liberi să ne bălăcim în storyline şi în cele câteva sute de quest-uri opţionale. Să fie primite, mai ales că finalul storyline-ului nu înseamnă neapărat şi finalul jocului.

Era firesc să apară şi celelalte promisiuni standard, cu lumea mai vie decât zombie-ul din faţa PC-ului, unde NPC-urile râd, dănţuiesc, plâng, dorm şi se trezesc. Ete şi rima cum iese când AI-ul are în grijă câteva mii de băştinaşi. În fine, nu insist, aşteptaţi-vă la ceva asemănător Gothic-ului (jocul ăsta începe să semene din ce în ce mai mult cu un hibrid Elder Scrolls-Gothic-Sacred).


În goana calului

Bătaia e ruptă din rai

… şi ocupă un loc important în Two Worlds. Cu alte cuvinte, deşi ni se promite că dialogurile nu vor fi complet ignorate, iar nivelul de interactivitate cu NPC-urile şi mediul înconjurător va fi net superior H&S-urilor tradiţionale, se pare că vom da mult cu sabia şi mai puţin cu vorba. Cei care favorizează forţa brută şi se simt mai bine cu o bucată de metal în mână, vor primi un melee


La apus de soare / Vor să se omoare


Acolo se face Milka...


Să le dea câte una, s-ajungă la fiecare!

pe jumătate „automatizat". Mai pe înțelesul vostru, „schemele" de bază se declanșează automat (ceva de genul clic pe amărăștean), iar atacurile mai complexe necesită intervenția jucătorului. Mai puțin „button smashing", mai multă tactică și foarte mult sânge (nu ni s-a spus câte galoane, dar va fi pe săturate). Logic, iubitorii de artificii n-au fost uitați. Alchimia, cinci școli de magie (elementală și necromanție), un sistem asemănător celui din Septerra Core (combinăm „cărți" până obținem efectul dorit) și o armată de ținte ne vor motiva probabil ca măcar în joc și cel puțin o dată să punem mâna pe carte și să lăsăm ciomegele bacilor mioritici.

Aruncând un ochi peste „menajeria" din Two Worlds și cunoscând tendința oricărui erou (sau răufăcător) de a crea valuri pe oriunde trece, sunt mai mult ca sigur că, la un moment dat, râul, ramul și jumătate din suflarea tărâmului ne vor fugări. Ca să ne sară în ajutor, polonezii vor „arunca" în Two Worlds un „echipament" pe măsura provocărilor. Diablo style, nenicule, cum îi stă bine RPG-ului și, în special, H&S-ului. Așteptați-vă la obiecte generate aleatoriu, seturi, unicate, numai bune de colecționat.

Cine gonește în noapte ca vântul

E chiar jucătorul, cu-al lui bidiviu! Mounted combat, fraților, adică lupte călare, pe limba crescătorului valah de cai. Urlați după ele de ani buni și, în afară de meseriașii cu Mount and Blade, nu țin minte să vă fi auzit cineva. Mint, în Sacred îți fugăreai dușmanii călare, dar totuși... Ei bine, aflați de la mine că n-ați zbierat în zadar. Calul, acel animal nobil și devotat, din care se făcea pe vremuri salam cu soia, va juca un rol dublu și va fi, pe rând sau simultan, mijloc de locomoție pe bază de ovăz și mașinărie de luptă alimentată cu orzoaică. Nu ne-au fost oferite detalii picante și nici măcar un screenshot cu un cap luat artistic din goana calului, așa că va trebui să vă mulțumiți doar cu promisiunea polonezilor și cu gândul că nu mai e mult până la momentul adevărului. Oricum, eu sunt tare curios cum vor reuși să împace și caii și bătaia.

Doi, Doamne, și toți trei

Pentru a-i asigura lui Two Worlds o viață lungă și fericită pe hardurile oamenilor, Reality Pump și-a dotat jocul cu o componentă online multiplayer multilateral și multirasial dezvoltată. Dacă în campania single suntem înghesuiți fără drept de replică în sufletul unui mascul al speciei Homo Sapiens (de dragul poveștii și nu al misoginismului), multiplayer-ul va fi mai darnic și ne va prilejui o reîntâlnire lacrimogenă cu cele trei rase specifice oricărui RPG fantasy, adică dwarfii, elfii și orcii. Pe lângă, pentru a adăuga o tușă de... să-i spunem originalitate, deși s-a mai văzut așa ceva și în alte RPG-uri, în ofertă a fost trecută și o rasă de reptile destul de inteligente încât să pună mâna pe paloș și să râvnească la țeasta aproapelui. Clasele predefinite, căci există și ele, își fac apariția doar în multiplayer, unde, alături de alți șapte maniaci, explorăm cele câteva hărți livrate de producători, rezolvăm quest-uri predefinite sau generate aleatoriu și, normal, reducem la tăcere hoardele dezlănțuite. Nu există un mod explicit de deathmatch, dar se pare că, dacă asta e alegerea noastră, vom putea să ne înjunghiem prietenește cei șapte vecini de hartă și de server. Bun așa.

Sacred cu facultate

După cum spunea Mark Twain prin gura lui Wilson Zevzecul, totul ține de educație. La fel cum „conopida nu este altceva decât o varză care a făcut liceul", nu-mi pot stăpâni sentimentul că Two Worlds va fi, într-un final, un Hack and Slash cu facultate. Ceea ce, la o analiză mai atentă, este bine. Nu cred că deranjează pe nimeni un Hack and Slash frumos și cult, care să ne țină ocupați până la Hellgate London sau cel puțin până la Sacred 2. Sau poate și după...

■ cioLAN

Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Fanatic Gamer a lansat primul tricou
Linked to the WoWrld
cu design original Andrei Fântână
disponibil doar pe www.gameshop.ro

In fiecare sâmbătă
în rețeaua Radio Mix



Un episod care sfârşeşte prost

STAR TREK LEGACY

Aş putea începe prin a face un istoric al jocurilor inspirate din celebra serie de televiziune care ne-a încântat minţile încă înainte de a ne naşte. Universul Star Trek este imens din puncte de vedere al conţinutului şi se întinde pe secole, plecând de la celebrul comandant Archer şi primul Enterprise din clasa NX-01 şi ajungând la Sisko şi Janeway, respectiv Galaxy şi Sovereign Class. Jocul se întinde peste toate cele cinci serii existente, The Original Series, Next Generation, Deep Space Nine, Voyager şi Enterprise. Cel puţin din punctul acesta de vedere, nimic de reproşat, deoarece Legacy este singurul joc din seriile Star Trek care reuşeşte să acopere 40 de ani de Star Trek. Însă, din proprie experienţă vă pot spune că e important şi cum o face.


Zi biutiful Entărpraiz

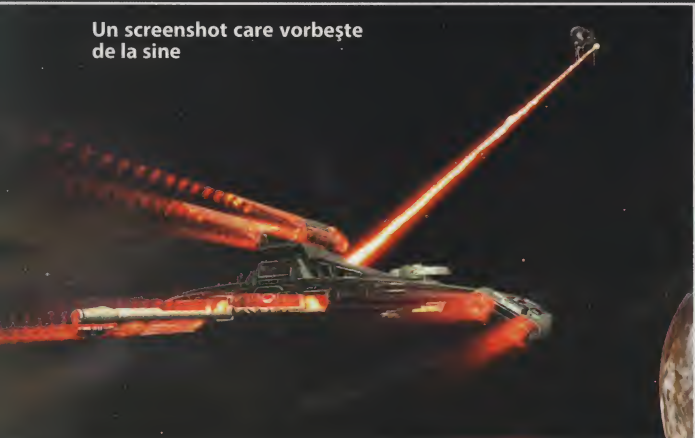
Engage... dar unde?

Evident, nu e uşor să acoperi atâtea serii din Star Trek, mai ales când e vorba de un joc. Cred că producătorii s-au chinuit un pic să scoată ceva coerent şi în spiritul seriei. Se pare că nu au prea reuşit, motiv pentru care l-au chemat pe D.C. Fontana, celebrul scriitor inspirat de universul Star Trek pentru a compune un scenariu serios. Şi uite aşa, evident că s-a orientat spre cea mai comercială şi mai mediatizată rasă din Cosmos, borg. Pentru necunoscători, societatea borg este alcătuită din cyborgi care împărtăşesc o conştiinţă comună şi nu cunosc conceptul de individualitate. Acest lucru le permite să se adapteze rapid la orice condiţii şi să înveţe într-un ritm ieşit din comun. Din păcate, cu imaginaţia stau mai prost, motiv pentru care sunt nevoiţi să absoarbă tehnologie pentru a evolua. Ei apar în special în Next Generation când Picard îi corupe infectând conştiinţa comună borg cu bacteria individualismului. Se pare că Patrick Stewart încă mai suferă de pe urma contactului cu ideea de borg. Oricum, acest D.C Fontana a creat o poveste care se întinde pe sute de ani. Aceasta implică o anumită doamnă de naţiune volcaniană care a descoperit prezenţa borgilor în urmă cu multă vreme şi care într-un final a devenit regina lor, Mama Borgilor. Ei bine, toţi căpitanii din Starfleet devin implicaţi în povestea asta, pe care o veţi urmări numai în condiţiile în care vă vor ţine baierele.


Rumalane, Romulane, da' ce Bărd of Prei ai băh!

O fi Engage?

Recunosc cu penitenţă că nu am terminat jocul, ba chiar mă îndoiesc că am ajuns la jumătate. Deşi sunt foarte entuziasmat când primesc anumite jocuri pe care le aştept, dacă sunt dezamăgit chiar şi un pic, aripile îmi pică, probleme care duc la abandonarea jocului în cauză şi plasarea lui în mâinile posterităţii. Cam asta s-a întâmplat cu Moştenirea din Star Trek, despre care mi-a dat seama că nu mă merită. Mă aşteptam la o evoluţie de la titlurile mai vechi pe care nu aş vrea să mă apuc să le amintesc acum (trebuie să caut pe net... etc... bătaie de cap, ce mai?!) şi este o evoluţie, dar spre simplitate


Un screenshot care vorbește de la sine


Borg-ul, neînțeleasa conștiință comună

extremă. După cum am văzut într-un film de curând, există posibilitatea ca evoluția să ducă la tâmpenie. Oricum, simplitatea e bună atâta timp cât e distractivă și arată bine. Acum stau și mă gândesc... este distractiv să-ți cumperi cu Command Points o flotă de distrugătoare și Enterprise-uri și să mergi cu ele prin spațiu, „..hai-hui/La mama dracului?". Evident că este... cel puțin pentru mine. Însă, ce faci când lumea, în loc să-ți respecte ordinele, lasă nava pe mâna lui „Dave". Baiul aici este că AI-ul propriilor nave în condiții de luptă este cretinoid, adică asemănător cu unul cretin, dar nu chiar. Ca să amintesc una dintre probleme, nu pricep de ce trebuie să dau comandă manuală în secolul 'jmiliarde ca să se repare. Dar nu contează asta, deoarece numărul tastelor plus numărul comenzilor pe care le puteți da este în jur de 15. Adică... adică e un joc extrem de simplu de jucat. Țac, pac, WSAD, clic stânga phasers, clic dreapta photon torpedoes și bum! Eh... aproape că nu am văzut arcade-uri atât de simple. Cred că mai simplu decât atât era tenisul de pe televizoare, unde aveai numai butoane de stânga-dreapta. Oricum, ați putea crede că poate controlul este genial. Din păcate, este o portare directă de pe XBox 360 și nu se controlează nici pe departe atât de plăcut și relaxant ca pe un controler de consolă. Simplu, dar neplăcut. Mai departe, ceea ce face de fapt din Legacy un joc prost este nu gameplay-ul, ci ansamblul gameplay-storyline. Știți bine că universul acesta este dominat permanent de decizii. Tu, fiind în rolul celor mai mari căpitani de navă existenți, te-ai aștepta ca tot timpul să fii pus în situația de a lua hotărâri. Însă nu este așa, deciziile sunt luate de către cut-scene-uri. Tu doar execuți. Aș fi vrut mai multă diversitate, o poveste cu întoarceri de situație, nu atât de liniară ca un joc adventure de trei lei. Practic, nu am simțit nimic din magia de a fi Sisko sau Picard, deoarece nu eram... Nu contam. Executam ceea ce jocul îmi comanda. Eu urăsc să simt asta, pentru că, hai să fim serioși, toate jocurile o fac... Însă, în cele bune, nu o simțim.

Warp to 0 Km

Așadar, ne-am lămurit că jocului îi lipsesc cele mai esențiale elemente, gen gameplay plăcut, relaxant, neliniaritate și un storyline care te prinde. Acum, mai rămâne un singur lucru și anume grafica. Ei bine, și aceasta e de toată jena. Avem texturi de rezoluție foarte joasă, un spațiu pixelat oribil, efecte grafice îngrozitoare. Spre exemplu, stațiile orbitale distruse se rup și rămân în bucăți plutind în spațiu, ca un lego distrus de un bebeluș. Măcar navele suferă avarii vizibile, care evident nu dispar prin reparare, dar asta e o altă problemă. Ajungând la controlul camerei, tot ce pot spune este că nu se poate decât roti, fără controale din acestea avansate, din epoca luminii, gen Zoom. Și e neplăcut să te forțezi să-ți dai seama unde ești. Interesant este că obiectele se resping unul de altul. Dacă intri să zicem cu Enterprise într-o planetă, nava se va tot izbi în sfera aia cretină încercând să treacă. Nu o dată mi s-a blocat o navă în planetă pentru că nu era suficient de deșteaptă încât să o ocolească. Ce să mai zic, un joc prost, complet neigienic, dar cu potențial dacă era gândit complet diferit. Eh, ca versiune de PSP totuși, ar trebui să fie fain de tot.

■ Locke

▸ **Gen** Arcade ▸ **Producător** Mad-Doc Software ▸ **Distribuitor** Bethesda Softworks ▸ **Ofertant** Ubisoft, Tel. 021-5690600 ▸ **Procesor** P 2,66 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** startrek.bethsoft.com

Grafică	4
Sunet	5
Gameplay	4
Multiplayer	5
Storyline	7
Impresie	5

5

RAYMAN RAVING RABBIDS

Unora „le place" iepurii

Jocurile de platformă mi-au atins dintotdeauna o coardă sensibilă, iar isprăvile Prinţului Persan şi ale lui Rayman, în mod special, mi-au ocupat, de-a lungul timpului, multe zile din viaţă. Rayman 3: Hoodloom Havok (ca să dau cel mai recent exemplu) a fost şi va rămâne în continuare un joc de platformă aproape perfect, situaţiile amuzante în care ciudata creatură fără mâini şi picioare şi-a băgat coada de-a lungul timpului reuşind să-mi alunge până şi ultima picătură de nervi, atunci când am avut nevoie. Tocmai de aceea, faptul că umorul nu a dispărut odată cu apariţia celui mai nou titlu din serie mă face să cred că fanii nu l-au aşteptat degeaba, însă decizia producătorului de a renunţa la elementele de platformă care au făcut din Rayman o legendă i-a trimis imediat la culcare pe mulţi dintre ei. Ceva îmi spune că Rayman Raving Rabbids a fost gândit special pentru a pune în valoare inovatorul controller al consolei Wii, situaţie în care posesorii unei astfel de jucării ar fi de departe avantajaţi. Dar ce anume îi poate opri pe adepţii PC-ului, care nu-şi permit sau nu-şi doresc un Wii, să-l joace cu la fel de multă plăcere? Îi poate opri ceva?


Zboară, puiule, zboară!!!



Un ninja cu probleme de... memorie

O lume nebună

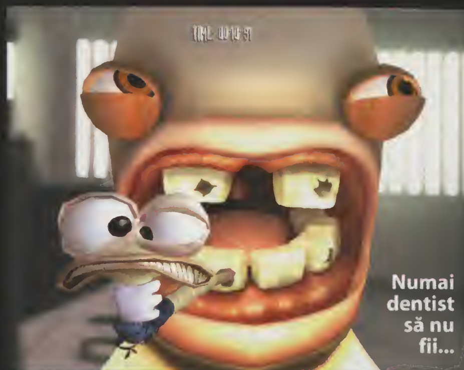
Povestea este cât se poate de simplă. Atât de simplă, încât, tot jucându-l, am ajuns să uit cum am ajuns acolo. Totul a început cu un picnic pus la cale de Rayman şi câţiva Globoxi înfometaţi, care abia apucă să guste din mâncare înainte de a fi răpiţi de un grup de ciudăţenii şi transportaţi urgent pe planeta lor natală. Uite aşa aflăm că extratereştrii seamănă cu iepurii, iar motivul răpirii lui Rayman este cât se poate de simplu în viziunea lor - Rayman trebuie să participe la jocurile diabolice organizate în „onoarea" sa, distrând astfel sutele de iepuri care au umplut Colosseum-ul extraterestru până la refuz şi să câştige fiecare probă pentru a-şi pune în aplicare planul de evadare.




Concert de urlete



Corul madrigal al schizofrenicilor


Numai dentist să nu fii...



Rayman Raving Rabbids a renunțat să mai fie un joc de platformă, transformându-se într-o colecție de mini-jocuri descreierate care, speră iepurimea, îi vor pune la grea încercare agerimea, viteza și prestidigitația oricărui jucător. În cazul nostru însă, nimic mai departe de adevăr, schema de control fiind atât de simplă încât kinderii de grădiniță se vor dezlipi cu greu de tastatură și numai dacă îi amenințăm cu Bau-Bau. În ceea ce privește modurile de joc prin care Rayman își face damblaua, acestea sunt în număr de trei și se numesc sugestiv Story, Score și Family, primul dintre ele fiind cel mai reprezentativ, deoarece urmează firul narativ al așa-zisei povești.

Povestea evadării lui Rayman (dacă îi putem spune poveste) este împărțită în zile,


Bunica dă din fese

de-a lungul cărora Rayman trebuie să-și încordeze mușchii degetelor pentru a câștiga câte patru mini-jocuri, varietatea acestora fiind suficient de mare pentru a nu-l arunca la coșul de gunoi. Marea problemă a lui Rayman Raving Rabbids pentru PC este că mini-jocurile, deși sunt distractive, nu creează deloc dependența pe care ai aștepta-o de la un astfel de titlu, longevitatea jocului fiind subminată de controlul extrem de simplu și de lipsa unei provocări reale din partea gameplay-ului. În cazul în care îl jucați pe Wii însă, situația s-ar putea schimba radical, deoarece este evident că Ubisoft a conceput jocul cu gândul la noua consolă a japonezilor de la Nintendo, valorificând potențialul revoluționarului controller în toate direcțiile posibile.

Modul Score nu aduce nimic nou la capitolul diversitate, în schimb îi provoacă pe jucători să atingă scoruri cât mai mari jucând fiecare mini-joc în parte. Cu cât este mai mare scorul, cu atât mai mari sunt șansele să deblocăm diverse bonusuri. Nimic nu întrece însă bizarul mod de joc Family, care le permite mai multor jucători să parcurgă mini-jocurile împărțind aceeași tastatură și un mouse. Cam greu de crezut că unii dintre noi se pot distra astfel, unul dintre jucători fiind responsabil cu urmărirea țintei, iar altul cu nimerirea ei. Combinația este cel puțin caraghioasă, iar singurul rezultat concret al folosirii ei se vede în „ochii triști" ai tastaturii ce trage să moară, mutilată de pornirile agresive ale unui descreierat care butonează cu frenezie.

Dar ce-mi văd ochii?

Din punct de vedere vizual, jocul lasă loc interpretărilor. La urma urmei este doar o problemă de gust, deși este clar că producătorul nu și-a concentrat prea mult atenția asupra graficii, mai ales dacă ne gândim că Rayman Raving Rabbids este, totuși, un joc conceput pentru a fi jucat fără probleme pe Wii, consola ezitând să pună accentul pe grafică în favoarea gameplay-ului demențial cu care continuă să-și atragă cumpărătorii. În schimb, partea sonoră este bine realizată, mai ales muzica cu trimiteri la vechile titluri din serie, efectele de sunet ridicându-se și ele la înălțimea așteptărilor. Închipuiți-vă sunetele pe care le articulează niște iepuri schizofrenici sosiți din spațiu, care se comportă asemenea unor demenți cu deficiențe de vorbire și prea puțin inteligenți


Dii, vacă!

pentru a folosi un WC așa cum trebuie.

Cu siguranță, Rayman Raving Rabbids are destule de oferit, mai ales norocoșilor care îl joacă pe Wii, însă s-a îndepărtat prea mult de conceptul de joc al seriei pentru a fi considerat cu adevărat un membru al familiei. Cert este că majoritatea fanilor vor strâmba din nas în direcția lui, iar unii îl vor lua la bani mărunți doar pentru că scrie Rayman pe el, în așteptarea unui urmaș demn de moștenirea pe care a lăsat-o în urmă unul dintre cele mai îndrăgite personaje din toate timpurile. Rayman Raving Rabbids pentru Wii este cu totul altă poveste.

■ **KiMO**

▸ **Gen** Action/adventure ▸ **Producător** Ubisoft Montpellier ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM ▸ **ON-LINE** raymanzone.us.ubi.com/ravingrabbids

Grafică	7
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	5
Storyline	6
Impresie	6

6,6

Beer Tycoon

Consumăm, dar să mai şi producem

Oricât de onorabile ar fi intenţiile cuiva, rezultatul final este cel care face diferenţa între succes şi eşec. Aşa stă treaba şi cu băieţii de la Virtual Playground care, după ce au lansat mai multe tycoon-uri de categoria C, printre care şi două Prison Tycoon, au decis să aducă şi în lumea virtuală ceea ce egipteanul de rând consuma încă de acum 5000 de ani. Ce a ieşit vedem în cele ce urmează.



Reţeta succesului

Scop şi mijloace

Jocul are o parte bună şi mai multe (restul) rele, o proporţie care nu sună prea bine nici pentru cei care au sperat şi nici pentru producătorii acestui joc. Partea bună este dată de subiectul acestui joc şi de algoritmul simplu şi clar din spatele lui. După cum ne sare în ochi încă din titlu, scopul nostru este să ajungem lideri în producţia de bere. Normal, primul pas este să producem, al doilea să vindem, iar al treilea să vindem şi mai mult. Algoritmul, simplu după cum am spus, este următorul: înmagazinare materie primă, amestecare ingrediente, fermentare amestec, opţional pasteurizare, îmbuteliere la sticlă sau butoi şi livrare. Pentru fiecare pas din acest proces tehnologic avem câte o clădire pe care o dotăm în funcţie de buget şi strategie cu utilajele specifice şi pentru care angajăm personal. Cu aceste lucruri puse la punct, producţia poate începe imediat ce concepem reţeta combinând ingredientele grupate în şase categorii şi alegem un nume pentru berea(ile) cu care vrem să spargem piaţa. La început, este recomandat să ne orientăm spre un sortiment popular, ieftin, dar vândut în cantităţi mari. După ce afacerea începe să meargă de la sine, putem să ne orientăm spre un volum mai mic de marfă, dar cu o diferenţă mai mare între costurile de producţie şi preţul de vânzare şi să ieşim pe piaţă cu sortimente mai pretenţioase de bere. Comenzile distribuitorilor sunt influenţate de strategia noastră de marketing, dar şi de reputaţia produselor noastre. Putem să ne promovăm produsele în ziare, la radio şi TV pe plan local, naţional şi internaţional. Pentru a atrage atenţia unui distribuitor, trebuie să aruncăm o privire şi peste fişa acestuia. De exemplu, Beers R Us activează pe plan internaţional şi vinde bere la butoi, în timp ce Brew You livrează bere la sticlă bodegilor locale. Din păcate, opţiunile acestui joc sunt puţine şi limitate. Singurele variabile pe care le putem modifica sunt preţul de vânzare şi salariile angajaţilor. În rest, tot ce trebuie să facem este să avem grijă ca procesul de producţie să fie bine sincronizat şi să ne ferim de marfă pe stoc, pentru că nu putem intra pe minus şi nici nu putem împrumuta bani. Zeroul din balanţa contabilă se transformă într-o secundă într-un game over nemilos, de aceea este recomandat, cel puţin la început, câte un save înainte de o decizie riscantă. De asemenea, orice clădire/utilaj amplasat greşit nu aduce niciun ban înapoi în momentul demolării. Interfaţa jocului este pe cât de rudimentară, pe atât de lipsită de eficienţă, îngreunându-ne mult munca prin halele fabricii.


Cursele prin uzină după două beri fac deliciul angajaţilor

Ce îţi poţi dori lângă biserică dacă nu fabrica de bere?

Prea puţin fermentat

În afara domeniului abordat, Beer Tycoon nu aduce nimic interesant. Foarte simplist, limitat în opţiuni şi cu o grafică pentru care calificativul „învechită" este acordat cu mărinimie, cel mai recent produs al celor de la Virtual Playground ne aduce mai curând aminte de începuturile acestui gen. Adevărul este că producătorii nici nu şi-au propus prea multe, bazându-se probabil pe hoardele de consumatori încântaţi de ideea uniunii dintre bere şi jocuri. Ne place nouă berea, dar nici chiar aşa.

■ Rzarectha

▸ **Gen** Tycoon ▸ **Producător** Virtual Playground ▸ **Distribuitor** Eclypse ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB ▸ **ON-LINE** www.virtual-playground.co.uk/pages/BeerTycoon.asp

Grafică	5
Sunet	5
Gameplay	4
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	4

4,5

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

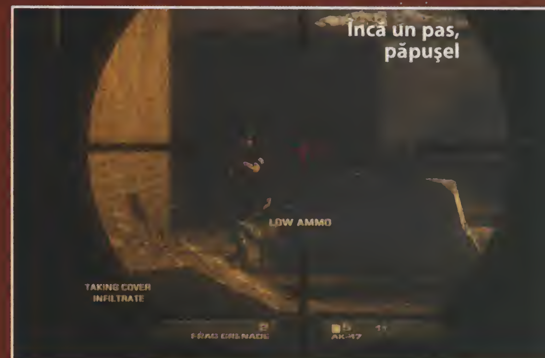
Întoarcerea triumfală a fiului risipitor

Seria Rainbow Six nu m-a atras niciodată în mod deosebit, dar am acceptat întotdeauna provocările primite din direcția genului, cu condiția să mă țină treaz în fața monitorului mult timp după îndeplinirea primei misiuni. Rar mai găsești un shooter tactic de calitate, Ghost Recon: Advanced Warfighter fiind, practic, singurul joc care încă mai rezistă instalat pe hard, chiar și acum, deși au trecut luni bune de la lansarea sa. Revenind la oile noastre însă, trebuie să recunosc că anunțarea lui Rainbow Six: Vegas a fost una dintre cele mai amuzante surprize ale anului trecut. Până și titlul mi s-a părut a fi lipsit de cea mai mică umbră de originalitate, isteții de la Ubisoft fiind, parcă, deciși să îngroape definitiv seria după catastrofalul Lockdown. Ceea ce a făcut însă și mai surprinzătoare anunțarea lui Vegas a fost impresia că Lockdown părea să-i fi pus deja cruce seriei, din moment ce s-a aruncat fără ezitare în groapa pe care i-au săpat-o producătorii, jocul încasând suficiente review-uri nefavorabile pentru a trage întreaga serie după el în mormânt. Și atunci, cum se explică faptul că nu mai reușesc să mă dezlipesc de joc odată ce am intrat în el, Rainbow Six: Vegas reușind să mă bântuie chiar acum, după ce am terminat campania solo? Cum se face că este atât de bun, încât îți dorești mai mult? Hotărât lucru, îmi miroase a voodoo!

Orașul păcătoșilor

Lumini strălucitoare, cazinouri impunătoare, distracție la tot pasul și mii de oameni care-i colindă străzile în căutare de senzații tari și noroc la masa de cărți. Și totuși... unde naiba-i Vegasul?, te întrebi firesc în clipa în care te trezești aruncat fără menajamente în miezul problemei, respectiv prima misiune din joc. Sunt în Mexic!, te lovește răspunsul însoțit de imaginea clădirilor „seculare" și a străduțelor întortocheate specifice orașelor sud-americane, a depozitelor abandonate și a zecilor de muchachos cu Kalasnikov-uri la subțioară care caută să te curețe. Motivul pentru care ai ajuns acolo este capturarea unei căpetenii teroriste, pe numele ei Irena Morales. Socoteala de acasă, însă, nu se potrivește întotdeauna cu cea din târg, iar eroul nostru din poveste o află pe propria piele când realizează că orașul San Joshua del Mosquiera ar putea fi ultima sa destinație „turistică" înainte de somnul etern. Cei doi camarazi îi sunt răpiți într-o ambuscadă, iar el reușește cu greu să scape, motivat de dorința de a-i salva și de a pune capăt planurilor întreprinse de mintea diabolică a Irenei. De găsit, o găsește el, dar exact acolo unde se aștepta mai puțin, adică acasă, în Las Vegas. La urma urmei, puțină distracție n-a omorât pe nimeni. Încă.

Rainbow Six: Vegas aduce în prim plan o mulțime de îmbunătățiri față de titlurile anterioare și o serie de elemente noi care îi dau gameplay-ului o savoare aparte, transformându-l într-o experiență cinematică de zile mari. Pentru început, am rămas plăcut surprins de ușurința cu care nu numai eroul principal, ci și întreaga echipă poate folosi aproape orice obiect sau obstacol pentru a se adăposti de focul inamic, de unde își poate apoi urmări și lichida adversarii, din orice direcție i-ar amenința. Evident, cu condiția ca aceștia să renunțe la ascunzătoare și să încerce un atac prin învăluire, manevră pe care o execută cu mare finețe dacă sunt lăsați de capul lor. De cele mai multe ori, o grenadă este suficientă pentru a-i scoate mai repede din găoace și a-i expune imediat „intemperiilor", dacă nu cumva a făcut-o deja focul executat orbește asupra lor. Manevra nu-l expune deloc pe eroul nostru, dezavantajul folosirii ei fiind că astfel adversarii sunt mult mai greu de nimerit. Pentru mai multă precizie, trebuie să te înclini în afara zonei de siguranță pe care o oferă un adăpost, chiar dacă asta înseamnă să-ți descoperi o parte a corpului în fața gloanțelor. Rezultatul schimburilor de focuri este cu atât mai spectaculos cu cât inamicul, la rândul lui, poate folosi mediul înconjurător pentru a răspunde cu aceeași monedă.



Încă un pas, păpușel

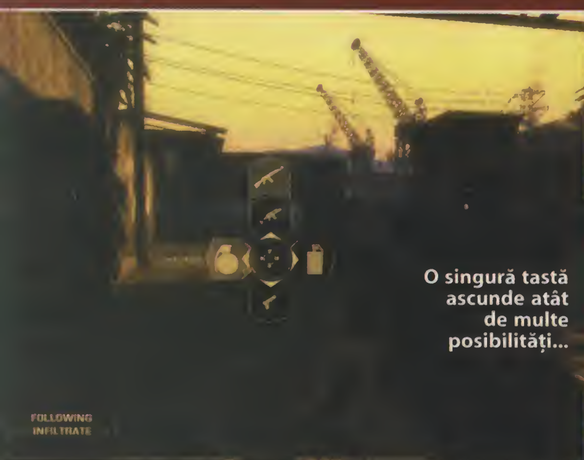

Te văd și-n gaură de șarpe!

Vinovate de senzațiile tari pe care le-am trăit în compania acestuia au fost level designul extrem de bine gândit, precum și elementele grafice atât de bine implementate încât, nu de puține ori, am rămas cu gura căscată admirând interiorul cazinoului care mă invita să-mi încerc norocul la mesele de joc. Și aș fi făcut-o cu mare plăcere, dacă Irena Morales nu și-ar fi propus să-mi strice seara.

Arcade? Unde?

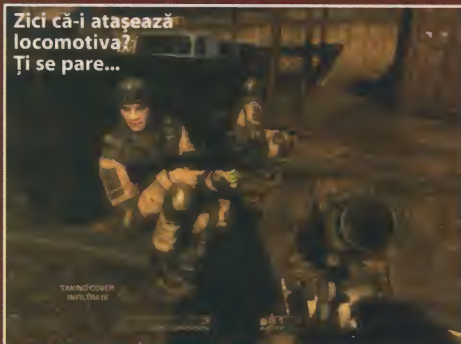
Cam asta ar fi impresia pe care o lasă gameplay-ul din Rainbow Six: Vegas. Ceea ce nu înseamnă că este neapărat rău, Ubisoft adăugând un plus de viteză acțiunii, lăsând mai puțin timp de respiro și mai mult loc pentru adrenalina care ni se urcă la cap. Cine se așteaptă însă la un FPS nervos, se înșală,

Rainbow Six: Vegas aduce în prim plan o mulțime de îmbunătățiri față de titlurile anterioare și o serie de elemente noi care îi dau gameplay-ului o savoare aparte, transformându-l într-o experiență cinematică de zile mari.



O singură tastă ascunde atât de multe posibilități...









deoarece Rainbow Six: Vegas rămâne un shooter care pune accentul pe munca de echipă, permițându-i jucătorului să planifice atent fiecare acțiune înainte de a se arunca în calea gloanțelor. Cei doi camarazi din subordine răspund cu promptitudine comenzilor transmise, rapid și eficient, prin intermediul unei interfețe deosebit de intuitive și ușor de folosit. De exemplu, pentru a crește eficiența unui atac, cei doi pot fi postați în dreptul uneia dintre intrările într-o încăpere, nu înainte de a le desemna două ținte primare cu ajutorul unei camere video strecurate în prealabil pe sub ușă. În momentul în care jucătorul s-a postat în dreptul celei de-a doua uși și ia hotărârea să pătrundă în forță, trebuie doar să le dea ordin camarazilor să pătrundă în același timp cu el în încăpere pentru a-și lua inamicul prin surprindere. Evident, comenzile variază în funcție de situație, camarazii coborând la ordin pe exteriorul unei clădiri, atârnați de frânghii, și aruncându-se spectaculos apoi prin geamuri dacă li se cere. Imaginați-vă cât de spectaculoasă poate fi manevra în cauză și cât de surprins este inamicul care se trezește cu trei hăndrălăi dând buzna prin geamurile unei încăperi aflate la 100 de metri înălțime! Momentele memorabile nu lipsesc din Rainbow Six: Vegas, așa cum nici eroii nu sunt feriți de întâlnirile cu plumbii inamicului. Oricât de arcade ar părea, gloanțele nu ating doar adversarul, iar distracția se transformă oricând într-o luptă pentru supraviețuire dacă nimerești în calea lor. Efectul pe care acestea îl au asupra jucătorului ciupit de ele este cel puțin interesant. Producătorii au încercat, chipurile, să-i confere senzației un plus de autenticitate, dar de unde știu eu că tocmai asta este senzația pe care o simt dacă (Doamne ferește!) mă trezesc cu un glonț în fund? Mi se dereglează imaginea în asemenea hal, încât vederea începe să-mi „tremure" și să văd tot felul de dungi multicolore, enervantul efect dispărând dacă reușesc să mă ascund repede din calea focului? Oare îmi revin complet dacă rămân suficient de mult timp ascuns de furia inamicului? Dacă suntem în Rainbow Six: Vegas, da, de aceea ar fi indicat, totuși, să ne ferim de ele.

Nu-mi amintesc să fi văzut vreodată lumea ca prin ceață, iar dacă da, eram beat.

Dar, așa cum îi stă bine unui Rainbow Six care se respectă, puțin realism nu strică niciodată, chiar dacă uneori doresc să-mi păstrez ochii intacți măcar în jocuri. Cât privește numărul de gloanțe pe care le-am încasat în Vegas până să cad lat într-o baie de sânge și cât de mult timp am petrecut cât mai departe de ele pentru a-mi reveni, n-aș putea spune cu exactitate. Din câte îmi amintesc, câțiva plumbi sunt de-ajuns pentru a te trimite înapoi la ultimul check point. Interesant este că fiecare dintre cei doi camarazi îl poate vindeca pe celălalt la nevoie, dar nu și pe jucător. Dacă dau colțul, după colț rămân. Ca jucător însă, îi pot readuce oricând la viață dacă mi se prăvălesc în fața ochilor, ceea ce nu mi se pare deloc cinstit. Unde a dispărut arcade-ul? I wanna live, baby!



Prospăturile

Cele mai multe cuvinte de laudă le am la adresa camarazilor controlați de AI și a felului în care aceștia se înțeleg de minune, fără a mă călca pe bătături. De cele mai multe ori se descurcă și singuri, acoperindu-se eficient între ei și protejându-l pe jucător dacă, bineînțeles, acesta îi ține grupați în jurul lui. Au greșit doar de două ori, iar atunci a fost vina pathfinding-ului implementat aiurea, o problemă pe care cel mai nou patch a rezolvat-o, din moment ce n-au mai repetat figurile. Dacă s-ar fi încăpățânat să rămână de mai multe ori înțepeniți prin colțuri, probabil că altele ar fi fost impresiile culese la rece. De asemenea, controlul este intuitiv, începătorii acomodându-se mult mai ușor de această dată cu stilul de joc, iar Rainbow Six: Vegas le sare în ajutor pe parcursul primei misiuni, ce servește drept tutorial. Timpul de adaptare este scurt, iar „jucăriile" pe care le pune la dispoziția pofticioșilor îi vor atrage și mai mult pe fanii pac-pac-ului care se vor bucura de compania explozibililor C4, de armele de asalt, grenadele incendiare sau cu fragmentație, mitralierele grele și puștile cu lunetă. Producătorul completează oferta cu un scut, deosebit de eficient ca mijloc de apărare în calea rafalelor de gloanțe, deoarece nu poate fi străpuns de nicio culoare.

Multiplayer-ul este o altă poveste de succes, Vegas delectându-și jucătorii cu moduri excelente de joc, dintre care se remarcă modul co-op, unde patru jucători își pot uni forțele pentru a da piept cu inamicii controlați de AI, atât în LAN, cât și pe internet.

ALTERNATIVĂ

Operation Flashpoint

O lume imensă, un gameplay complex și o mulțime de posibilități adunate într-un simulator militar care încă mai poate oferi satisfacții.

Regele s-a întors! Trăiască regele!

Ce-ar mai fi de adăugat în favoarea celui mai bun joc din seria Rainbow Six, pe care am crezut-o îngropată și uitată pentru totdeauna după eșecul intitulat Lockdown? Poate grafica excelentă, mulțumită unui Unreal Engine 3 care, deși nu este folosit la întreaga sa capacitate, reușește totuși să impresioneze? Un lucru m-a deranjat, totuși, și anume motion blur-ul și efectele exagerate pe care le are asupra vederii mele de când îl știu. Nu-mi amintesc să fi văzut vreodată lumea ca prin ceață, iar dacă da, eram beat. Din fericire, efectele acestui incomod artificiu pot fi diminuate, moment în care Vegas poate fi admirat în toată splendoarea sa, cu tot cu efectele sale speciale și de iluminare nemaipomenite, dar și cu un capitol sonor care strălucește pe un sistem audio 5.1. Ubisoft Montreal a reușit să împace cu această ocazie, acțiunea explozivă cu elementele strategice specifice unui asemenea joc, gameplay-ul echilibrat amintind de începuturile seriei care a fost la un pas de moarte. Și asta pentru că cineva a crezut în șansa lui, l-a reinventat, iar noi nu putem decât să ne declarăm mulțumiți de rezultat. Superb.

■ KiMO


Pac! Încă un păianjen mort



De toate pentru toți


Gogule, te simți norocos?

Gen Action ▸ **Producător** Ubisoft Montreal ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft România, Telefon 021-569.06.00 ▸ **Procesor** PIV 3 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.rainbowsixgame.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	10
Storyline	8
Impresie	9

9


Vreme rea, circulăm bară la bară...


Ferice de cei din frunte

Race - The WTCC Game

Rămânem pe trasa ideală

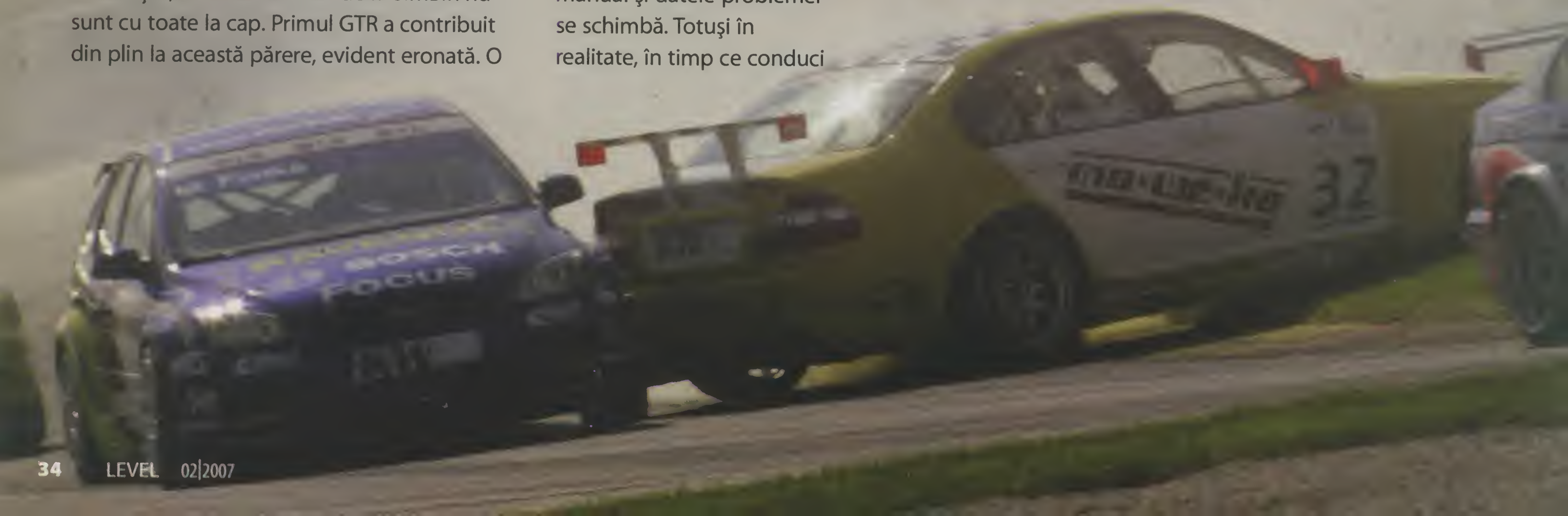
Am avut ocazia, alături de KiMO, să fiu prezent la conferința de presă în care SimBin se pregătea să prezinte lumii următorul său proiect. Ajunși în sala în care urma să fie anunțat oficial Race - The WTCC Game, am avut surpriza de a constata că autorii celor două GTR-uri nu au reușit să trezească decât interesul a patru persoane. Noi doi și încă doi amețiți care la sfârșitul prezentării și-au luat repede tălpășița, oferindu-ne oportunitatea de a sta pe îndelete la taclale cu cei mai buni producători de simulatoare auto. Oamenii au fost amabili și au stat de vorbă cu doi redactori din România de parcă, prin intermediul nostru, ar fi comunicat cu jumătate de planetă. Dovadă de profesionalism, pe care o vedem și în toate produsele lor. Partea cea mai bună este că promisiunile lor legate de Race au fost îndeplinite, de așteptat de altfel, iar noi mai primim un joc care să ne facă să uităm de multe alte „simulatoare auto".

Toată treaba este din volan

Inițial, am crezut că cei de la SimBin nu sunt cu toate la cap. Primul GTR a contribuit din plin la această părere, evident eronată. O parte din succesul acestor jocuri se datorează și pasiunii cu care sunt făcute. În general, studiourile de producție care nu lucrează sub presiunea unui publisher (ei o numesc colaborare) preferă să termine jocul, după aceea să-și găsească un distribuitor și reușesc să scoată produse de excepție. Într-adevăr, pentru a face asta ai nevoie de independență financiară pentru că o bună perioadă de timp lucrezi pe banii tăi. Acum că am ridicat SimBin-ul în slăvi pentru încă două jocuri bune, să trec și la Race și la motivele pentru care consider că acest joc este încă un succes din partea SimBin. Race a luat naștere și datorită faptului că GTR-urile au speriat mulți gameri, care au fugit să-și potolească setea de viteză pe alte trasee conduse de legi fizice de pe planete nedescoperite încă. Scopul acestui joc este să facă tranziția jucătorului de la produsele light spre simulatoarele hard-core. După cum ne-au declarat la Leipzig, Race va fi o alternativă de luat în considerare de toate categoriile de jucători. Și, într-adevăr, în Race viața este mai ușoară, însă dacă dorești, totul poate fi ca înainte. Setările jocului ne permit să transformăm și acest joc într-o experiență cât mai reală. Renunțăm la asistarea tracțiunii, nu mai blocăm roțile în frână, schimbăm vitezele manual și datele problemei se schimbă. Totuși în realitate, în timp ce conduci



un vehicul, primești și procesezi mai multe informații decât tolănit într-un scaun în fața calculatorului. În realitate este mai ușor să controlezi o mașină decât într-un simulator și de aceea trebuie să folosim tot ce putem pentru a stăpâni bestiile de fier. Ce vreau să spun este că fiecare detaliu mic ajută. Să luăm controller-ul folosit, de exemplu. Dacă cu un gamepad bun te mai descurci, tastatura iese din discuție și nu doar din cauza lipsei feed-back-ului, dar și a faptului că nu putem să acționăm progresiv accelerația, frâna sau direcțiile. Soluția ideală este un volan decent,




„Privirea” incomparabilă a BMW-ului

foarte bine calibrat. Setările din joc, în special alegerea punctului mort pentru direcție, accelerație și frână sunt la fel de importante. În aceste condiții, rezultatele încep să se vadă în timp și aduc cu ele satisfacția de a scoate ce-i mai bun din acest joc. Setările mașinii sunt destul de complicate și aici este nevoie de multe plimbări pe circuit pentru a găsi „scheme” cât mai bune. Nu strică nici să aruncăm o privire prin cele două manuale care pot fi găsite în directorul jocului. Pentru a scăpa de rolul de mecanic, este bine să salvăm câte una sau două scheme pentru fiecare circuit. Chiar dacă engine-ul fizic face o treabă extraordinară, unii s-ar putea să nu vadă cu ochi buni acest lucru și să regrete derapajele controlate care le-au adus atâtea victorii prin alte jocuri. În Race, victoriile sunt aduse prin echilibru și sincronizare. După cum suntem atenționați și în joc, pozițiile câștigate prin



Poate mă supăr și te bag la standuri

perioadele scurte de frânare ce uzează mult pneurile vor fi pierdute pe final când aderența va deveni o amintire plăcută. Secundele se câștigă cu frâna și accelerația folosite când și cât este nevoie, iar pentru asta trebuie să cunoaștem foarte bine traseele. Cei care se vor arunca direct în luptă și pentru care recunoașterea traseului și turele de pistă în care te plimbi singur de nebun sunt dătătoare de plictis riscă să-și piardă răbdarea și să renunțe ușor la o frumusețe de joc. La reușita jocului au contribuit și datele la care producătorii au avut acces în urma colaborării cu Eurosport, canalul care transmite cursele din WTCC. Cu toți parametrii de funcționare la dispoziție, celor de la SimBin nu le-a fost foarte greu să genereze un comportament diferit pentru fiecare mașină în parte. Engine-ul care se ocupă de partea de damage își face simțită prezența atât vizual, cât și în controlul mașinii, în cazul în care nu trebuie să abandonăm cursa.

Nici AI-ul nu a fost lăsat de izbeliște, comportamentul acestuia fiind în mare parte a timpului bun spre foarte bun. Unele momente de derută nu le pot înțelege, însă i-o fi greu și lui. Aici nu mă refer la greșelile „umane” pe care le face, ci la accidentele stupide în care este implicat. Nu o dată s-a întâmplat să fiu proiectat prin decor de câte un bezmetic deși staționam, nu eram pe trasa ideală și ne-am văzut unul pe altul în timp util pentru o manevră de evitare, cum ar fi virarea puțintel la dreapta. I-aș fi făcut și semn cu farurile, acțiune care nu a scăpat de mapat, dar venea perpendicular pe mine. Altfel nu ne putem plânge de prestația lui, este un adversar puternic, dar corect.

Pentru că gameplay-ul nu este totul

Dacă pe partea de simulare SimBin a făcut o treabă excelentă, iată că și grafica și sunetul merită remarcate. Mașinile sunt bine modelate, traseele sunt atent lucrate pentru a semăna cât mai mult cu cele din WTCC, însă în primul rând am remarcat asfaltul pe timp de ploaie. Cel mai bine realizat din câte am văzut până acum, de la apa de pe carosabil, până la felul în care se reflectă în ea farurile și stopurile mașinilor sau copacii de pe margine. Interiorul mașinii este privilegiat cu mai multe opțiuni ce pot fi folosite doar din această poziție. În primul rând ar fi ștergătoarele care curăță parbrizul de ploaie sau de apa ridicată de cei din față. Și în al doilea rând este scaunul ce poate fi reglat pe înălțime și tras față/spate, astfel modificându-ne unghiul de vizibilitate. Vorbeam mai devreme de necesitatea unui volan. Cea mai bună completare pentru acesta ar fi un TrackIR, un device ce se montează pe monitor și care interpretează mișcarea capului nostru și schimbă direcția în care privește șoferul. Motoarele mașinilor urlă fiecare în stilul lor și sunetul are mai mult decât rol de atmosferă, fiind practic un turometru sonor. Când auzi că motorul începe să te depășească, schimbi rapid viteaza fără a-ți mai lua ochii de la traseu.

Race - The WTCC Game oferă cinci moduri de joc, unul din ele fiind chiar participarea în campionatul WTCC, cu structura reprodusă întocmai ca în realitate: recunoaștere traseu, calificări, tur de încălzire și două curse pe weekend. Avem și multiplayer în LAN și pe STEAM, mod în care putem fi însoțiți pe traseele din joc de încă 25 de piloți. Sincer, până acum urmăream WTCC-ul când se nimerea, dar pe viitor îmi voi supraveghea îndeaproape echipa și la TV. Race a avut și acest efect asupra mea, pe lângă cel de satisfacție că SimBin a mai făcut un demers pro simulatoare auto.

■ **Rzarectha**

▸ **Gen** Simulator auto ▸ **Producător** SimBin ▸ **Distribuitor** Eidos Interactive ▸ **Procesor** PIV 1,7 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.race-game.org

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	9

8,8

UFO AFTERLIGHT

Unul dintre cele mai faine cadouri de Crăciun pe care le-am primit a fost copia aceasta de review pentru UFO: Afterlight, cu aproape două luni înainte de lansare. Mulți vor spune că sunt norocos, lucru care este perfect adevărat deşi relativ când vine vorba de alte titluri. Oricum, am deja aproape două săptămâni de joc, zi de zi măcar o oră, şi tot mă tentează iconița aia cu disperare. Noaptea visez strategii pentru a trece de o anumită misiune. Ziua mă uit după toate colțurile şi când intru în redacție şi-l văd pe Rza urlu „Enemy Spotted". Când bate cineva la uşă, mă trezesc şoptind în barbă „Şşşhhh, I hear something!", iar când trec pe lângă secretarul de redacție mă gândesc „Visual Contact!". La vârsta mea, vă spun sigur că nu este normal aşa ceva, nici măcar dintr-un punct de vedere excentric. Cu alte cuvinte, în timp ce doi neuroni spun da şi nu indiferent de situație, restul de cinci sunt pe Marte şi examinează situația de pe Geoscape cu multă atenție şi răbdare şi, evident, reacționează ca atare. Cum bine spunea Rza, jocul ăsta ar trebui să vă sperie, pentru că prinde şi prinde atât de tare încât doare. Condoleanțele se trimit pe adresa redacției (pentru omul din scaunul albastru).

Ene

A patra planetă...

La ora la care scriu acest articol e un frig de crapă pietrele aici la Braşov. Între două miorlăituri ale motanului şi încercările disperate de a o trezi pe Lara, mai iau câte o gură de cafea şi încerc să înţeleg de ce plantele sunt sensibile la undele electromagnetice. Chiar nu ştiam că pot distruge circuitele electronice ale buruienilor cu un Pulse Grenade bine amplasat. Ce ştiu este că Marte are o forţă gravitaţională mult mai scăzută decât a Terrei, ceea ce nu prea îi permite să susţină o atmosferă normală, ci una foarte rarefiată. Singurul lucru care ţine apa acolo sub forma îngheţată de la poli este temperatura. Ei bine, dacă se va întâmpla vreodată să colonizăm Marte, exact acea temperatură scăzută ne va ajuta să supravieţuim. Însă, mă întreb, de ce ne-am duce pe Marte când aici e bine şi comod... Clar, numai în condiţiile în care am fi obligaţi de anumite circumstanţe. Deja mă gândesc la vreo 200-300 de scenarii şi motive posibile care ne-ar trimite vreo 350-400 de milioane de kilometri în sus, spre Planeta Roşie. În cazul de faţă, există un singur scenariu, care se întinde deja pe vreo 15 ani. Deşi nu are legătură cu seria After(thing), problemele au apărut de ceva vreme în X-COM: UFO Defense, au continuat cu Terror from the Deep, au trecut prin X-COM: Apocalypse, după care lucrurile s-au liniştit pentru o perioadă prea lungă. Am aşteptat câţiva ani buni şi a venit Aftermath. Reticulianii s-au întors şi au acoperit aproape toată Terra într-un strat gros de plante. Oamenii au fost obligaţi să se predea, lucru care i-a salvat de la dispariţie. Tratatul de pace cu aceşti Reticuliani a dus la construcţia unei staţii orbitale, Laputa, unde ceea ce mai rămăsese din civilizaţia umană a continuat să existe. Saga nu s-a oprit aici.

... de la Soare

În Aftershock, Laputienii pun mână de la mână şi se apucă să recucerească un Pământ distrus, pe care au supravieţuit doar câţiva reprezentanţi ai rasei umane. Reticulianii nu mai reprezentau o ameninţare, însă noile facţiuni alcătuite din mutanţi şi fanatici religioşi au dovedit că sunt cel puţin la fel de periculoase. Ca să ajungem în „prezent", puţini ştiu că un mare contingent de populaţie, vreo 10 mii de suflete, a fost congelat şi trimis sub atenta oblăduire a unui grup restrâns de pionieri spre Marte pentru a



Un Marte înverzit de pe urma terraformării. A se observa lipsa conductei către pol...

încerca terraformarea şi crearea unui mediu unde civilizaţia umană să-şi poată continua evoluţia. Astfel, practic, evenimentele din Afterlight se desfăşoară oarecum simultan cu cele din Aftershock, lucru pe care îl veţi afla pe măsură ce veţi juca. Baza a fost stabilită undeva aproape de linia ecuatorului marţian, unde o ţeavă lungă şi degradabilă va aduce apa de la poli. Nu îmi explic exact de ce a fost aleasă acea locaţie pentru bază, dar bănuiesc că este din cauza sitului arheologic unde oamenii de ştiinţă descoperiseră rămăşiţele unei civilizaţii străvechi.

Din nou aglomeraţie

Problema este că acel sit arheologic va aduce toate problemele din Afterlight, dar, simultan, va duce şi la un nivel de avans tehnologic suficient pentru a transforma Marte într-o planetă vie. Într-o zi, oamenii de ştiinţă sunt atacaţi de un fel de drone, care se pare că făceau parte dintr-un sistem străvechi de protecţie şi pază lăsat de o civilizaţie probabil la fel de străveche. Un om de ştiinţă moare, scandal mare. O echipă de oameni cu talente mai combative este trimisă la faţa locului să examineze problema şi să elimine rezistenţa, numai că din nefericire un glonţ aiurea activează un generator şi se deschide o poartă spre altă dimensiune/porţiune de spaţiu/whatever. De acolo încep să curgă un fel de extratereştri cu forme animalice, denumiţi sugestiv Beastman, mult mai avansaţi tehnologic şi extrem de periculoşi. Simultan, pământenii de pe Marte află că şi Reticulienii şi-au construit o bază aproape şi s-au izbit de aceeaşi problemă. Normal, se ajunge din nou la alianţă pentru a elimina un inamic comun. Însă asta nu e tot. Pe parcurs, va mai apărea o facţiune pe lângă care Beastmen-ii sunt fursec. Dar, no, nu pot spune chiar tot acum, plus că sunt atât de multe de vorbit despre engine-ul tactic al jocului...

Luaţi loc!

Cei care au trecut prin focurile Aftermath şi Aftershock ştiu care este sistemul de joc. Deşi ideea de bază este cea din preaslăvita serie X-COM, cea de acum 10 ani, combat-ul diferă radical. În seria After(ceva), combat-ul este de tip real-time, cu diferenţa că puteţi oricând opri acţiunea pentru a stabili următoarele mişcări tactice. Cei care vor să afle mai mult au posibilitatea luna aceasta deoarece UFO: Aftermath este prezent ca joc full pe unităţile optice marca LEVEL (dacă aveţi probleme cu ele, nu vă sfiiţi să le trimiteţi pe adresa redacţiei pentru a primi înapoi unele funcţionale). De aceea, nu voi intra prea mult în amănunte decât în ceea ce priveşte evoluţia spre Afterlight. Părerea mea este că sistemul acesta de combat este forţat din cauza unor probleme de licenţă care ar putea apărea. Combat-ul se desfăşoară de fapt tot pe ture, cu diferenţa că acestea nu sunt vizibile. Acest lucru ajunge să se observe

my Spotted

Cazuri de OZN în România

Pe lângă cazul de acum un an şi câteva luni, cel al gripei *aviatice* care a pus România pe jar, mai există şi alte întâmplări de genul acesta destul de ciudate. Spre exemplu:

1. Cel mai spectaculos caz a fost lângă Cluj-Napoca. În pădurea Baciu, a fost observat un disc argintiu care plutea de unul singur, aiurea şi care a fost observat de către patru martori. Unul dintre ei, un tehnician pe nume Emil Barnea, a reuşit să facă şi câteva fotografii destul de concludente

2. Prima aterizare de OZN în România a fost raportată în anul 1972, când un obiect strălucitor a fost văzut aterizând într-o livadă de lângă satul Valea Plopului, judeţul Prahova. Cercetările ulterioare au evidenţiat în lanul de porumb cu pricina o suprafaţă circulară cu tulpinile distruse, plus urmele unor tălpici de aterizare. Pentru o perioadă de câţiva ani de la acest eveniment, în zona respectivă a lipsit complet vegetaţia.

Asta a fost numai ca să vă trezesc interesul. Informaţiile sunt preluate de pe site-ul Asociaţiei pentru Studiul Fenomenelor Aerospaţiale Neidentificate, **www.asfan.ro.**



foarte uşor în Afterlight, unde deşi e tot real-time şi nu există Time Points vizibile, implementarea lor internă se simte. Veţi observa asta după câteva ore de joc. Normal, modul de a gândi combat-ul se schimbă radical în condiţii real-time, deoarece puteţi schimba deciziile în orice moment, motiv pentru care nu a fost implementat atributul Reactions sau Reflexes. Totuşi, un lucru care îmi lipseşte mult din acest stil de combat este moralul. În orice situaţie de luptă pe un câmp de bătălie, moralul este unul dintre cele mai importante lucruri. El poate duce la victorie sau înfrângere. În condiţiile în care se desfăşoară acţiunea, adică un mediu extrem de ostil, acest atribut ar fi trebuit să fie prezent în engine-ul jocului. De fapt, la capitolul gameplay, acesta este singurul lucru serios pe care îl am de reproşat producătorilor. În ceea ce priveşte restul, lucrurile sunt foarte clare şi voi explica de ce.

Educaţia

Spre deosebire de celelalte jocuri din serie, în Afterlight nu prea veţi avea de unde alege oameni. Sistemul de clasificare al personajelor este complet diferit. Astfel, veţi avea puţini recruţi, vreo 20, organizaţi pe clase: Soldier, Scientist şi Tehnician. Unii dintre ei vor fi dual class, adică Soldier/Scientist, Soldier/Technician, Technician/Scientist şi fiecare în parte va creşte în nivel în funcţie de domeniul în care îi folosiţi. Oamenii de ştiinţă vor creşte în nivel dacă vor lucra în laboratoare, tehnicienii dacă vor produce item-uri sau vor construi clădiri în bază, iar soldaţii dacă vor lupta. În anumite misiuni însă, tehnicienii şi oamenii de ştiinţă vor avansa în nivel dacă e nevoie de reparaţii sau de evaluarea unui anumit obiect. De asemenea, mai există şi munca de teren. Două vehicule vor fi destinate construirii de geosonde, mine sau radare. Acei oameni de ştiinţă care vor lucra pe teren vor creşte foarte repede în nivel. Ca un tip, permanent să aveţi în echipă două personaje dual-class, adică Soldier/Technician şi Soldier/Scientist pentru a fi siguri că veţi face unele misiuni. Interesant este că aceşti dual-class, atunci când nu sunt plecaţi în misiune, pot lucra liniştiţi în bază, odată ce i-aţi băgat în laborator sau workshop, unde se mută singuri odată întorşi din misiune (asta dacă nu sunt răniţi, caz în care vor trece prin spital întâi). Acum, este o anumită diferenţă între modul cum cresc soldaţii în nivel şi cum cresc restul. Deosebirea este că soldaţii îşi pot creşte şi atributele, adică Constitution, Agility, Willpower etc., ce influenţează direct alte atribute legate de combat care includ Aiming, Snapshot, Dodge, Charisma etc. Simultan, toate personajele câştigă cu fiecare nivel câte un training point. Acesta poate fi folosit pentru a învăţa caracteristici secundare sau, în cazul tehnicienilor şi al oamenilor de ştiinţă, pentru a se specializa pe un anumit domeniu. Atenţie cu aceste training points. Nu vă grăbiţi să le consumaţi, deoarece, pe măsură ce descoperiţi tehnologii noi, veţi avea nevoie de ele pentru a folosi anumite arme sau a purta diferite armuri. Interesant este că veţi avea şi membri ai altor rase în echipă, gen Reticulani. Aceştia nu au aceleaşi caracteristici ca oamenii şi nici aceleaşi atribute (sunt orientaţi spre psionic şi mental). La fel şi cu dronele, care pentru a se dezvolta au nevoie de cipuri ce trebuie cercetate şi implementate în funcţie de training points. Acest lucru creează un nivel fantastic de diversitate şi de unicitate pentru fiecare sesiune nouă de joc, efectul direct fiind rejucabilitatea.

Noi folosim

După cum spuneam, sunt puţine moduri prin care veţi primi recruţi, unul fiind alianţa cu celelalte facţiuni (mare parte a jocului doar



Puteţi forma squad-uri, complicate chiar, customizate pentru fiecare tip de misiune în parte





Baza de unde activați. Se pot observa clădirile exterioare și pe cele din interiorul Domurilor. Central este Mausoleul cryogenic

Reticulani), pentru care veți primi doar doi recruți, și, surprinzător de plăcut, prin faptul că oamenii pe care îi aveți deja vor face copii care în timp vor crește, iar la adolescență vă veți trezi cu ei la lucru. Însă asta după o perioadă serioasă de joc. Afterlight este plin de astfel de evenimente originale și surprinzătoare, schimbări de situație radicale, ca de exemplu sosirea Expediției... Pentru fiecare eveniment special în parte, veți lua parte la discuții între membrii echipei, pe care îi veți ști pe fiecare pe nume, de unde veți afla ce ați putea face sau cerceta sau exact spre ce ar trebui să vă îndreptați. Jocul este totuși aproape complet neliniar. Evident, există niște guideline-uri dictate de storyline, însă și o multitudine de moduri de a ajunge acolo sau pur și simplu puteți să săriți peste. În comparație cu vechea serie XCOM, este mult mai neliniar. Unul dintre cele mai importante guideline-uri este activitatea științifică. De fapt, așa cum este normal, ea determină evoluția jocului. Aceasta duce la posibilitatea de a folosi tot felul de item-uri noi. Iar posibilitățile de cercetare sunt foarte diverse. Astfel, aveți o mulțime de tipuri de arme, de la Melee până la Projectile, Energy, Explosives etc. De fapt, am fost aproape blocat de câte lucruri are jocul acesta. Evident, la început va trebui să vă axați pe o anumită ramură, însă în timp veți avea nevoie de toate pentru că, și aici vine cireașa de pe tort, fiecare tip de inamic este sensibil la ceva, ajungându-se la situații paroxistice în care un projectile weapon pe un anumit tip de alina va face a opta parte din damage-ul unui laser, deși tehnic și în condiții ideale, damage-ul este același. Asta nu e tot. Fiecare armă poate fi transformată și adaptată, are diferite sloturi unde se pot pune lunete, silencere, acceleratoare etc. La fel și costumele, care au sloturi unde se pot monta force-field-uri, dispozitive care îmbunătățesc detecția etc. Practic, este aproape prea mult, însă nu și pentru mine. Aștept de prea multă vreme un joc care să-mi ofere atât de multe posibilități de a alege. Probabil vă gândiți că e foarte complicat, însă eu nu aș merge până acolo. Jocul este gândit gradual, primele câteva ore fiind ceva mai grele până vă prindeți de modul în care e gândit jocul. Mai departe, lucrurile vor merge de la sine.



X-COM: UFO DEFENSE



XCOM TERROR FROM THE DEEP

XCOM APOCALYPSE



UFO AFTERLIGHT



Heavy Computerised Armor, Environmental Resistance 7

Forcefield Add-on, respinge în special atacurile de tip piercing

Atack Grenade, putere mare pe suprafaţă redusă

Defense Grenade, putere scăzută pe suprafaţă mare

Energy Battery, pentru Lightning Thrower

Pulse Grenade, excelentă împotriva dronelor şi a marţienilor

Stun Grenade, mai bine adormit decât mort


REVIEW
Hevy Customized Sniper Gun
Infrared vision. Slotul mai poate conţine Electromagnetic şi Night Vision sau Smell Absorber, etc.
UFO AFTERSHOCK
Arme urâte şi scârboase de la Beastmen
UFO AFTERMATH
Lightning Thrower sau arma preferată a lui Zeus
Buzzsaw Crosbow, un fel de arbaletă cu lame de circular. Armă excelentă împotriva plantelor

Proiecte Independente

UFO: Alien Invasion

Acest proiect independent la care lucrează în mod curent vreo trei oameni plus câțiva colaboratori este inspirat din vechea serie XCOM. Aş putea spune că, exceptând scena, care este categoric diferită, sistemul este acelaşi. Geoscape cu posibilitatea de a dota nave şi de a ataca UFO-uri, combat de tip turn-based, research şi producție. Interesant este la acest proiect că va avea şi o componentă multiplayer. Jocul este construit pe o versiune modificată foarte mult a engine-ului de Quake 2. Proiectul este deja în dezvoltare de vreo câțiva ani buni şi se pare că se apropie de final. Puteți oricând downloada versiunea curentă de beta de pe site-ul oficial al proiectului.

http://ufoai.net





Project Xenocide

Un proiect foarte promițător care, din păcate, nu are şanse să fie terminat. Project Xenocide este, la fel, inspirat din UFO Defense şi are totuşi un engine mai mult sau mai puțin funcțional, cel puțin dacă aveți timp să-l compilați. Sistemul va fi la fel, cu mici diferențe de bun simț. Engine-ul 3D folosit este tot un proiect independent care se cheamă Ogre3D. Dacă vă simțiți în stare să continuați proiectul, sunt sigur că nimeni nu va avea nimic de obiectat. După cum spuneam, de mai mult de un an de zile nu se mai ştie nimic de stadiul în care se află. Până una, alta, aruncați şi voi un ochi pe site-ul jocului.

www.projectxenocide.com

UFO: Extraterrestrials

Acest proiect, care de fapt nu mai este independent, ci va fi distribuit şi vândut, este cel mai serios posibil dintre toate. Este inspirat şi el din celebra serie, însă din cauza problemelor pe care le-ar putea avea, a suferit mari schimbări în special de story şi unele mai mărunte legate de abordarea gameplay-ului. Practic, este un TBS de sine stătător. Povestea jocului nu se mai desfăşoară de data aceasta pe Terra, ci pe o colonie îndepărtată, Esperanza. În urma deschiderii unui wormhole, o navă misterioasă ajunge în apropierea coloniei şi se prăbuşeşte pe o mică planetă apropiată. Studiile făcute de cercetători duc la concluzia că Terra, planeta mamă, a fost cucerită de extratereştri, resursele planetei epuizate şi pământenii au fost făcuți sclavi. Ca urmare, Esperanza devine responsabilă de supraviețuirea speciei umane în cazul în care alienii se vor decide să le facă o vizită. Primul lucru care mi-a atras atenția la acest joc este importanța care se dă secțiunii de tactică. Producătorii au depus cel mai mult efort pentru a dezvolta un nivel ridicat de AI, astfel încât oricare dintre noi să se simtă într-adevăr pus la încercare. Engine-ul 3D este creat in-house şi a fost denumit Synoptic. Foloseşte Directx9 şi conține toate goodie-urile, de la dynamic lights la pixel/vertex shader, real time shadows etc. Dar cel mai important, este creat în conformitate cu cerințele de gameplay. Evident, nici de aici nu vor lipsi Geoscape-ul, cercetarea, producția, administrarea bazei etc. Diferența față de celelalte proiecte este că jocul se va lansa pe data de 29 februarie anul acesta, ceea ce nu poate decât să ne bucure. Pentru informații suplimentare, site-ul oficial abundă în ele. Jocul este creat de către Chaos Concept şi reprezintă primul lor proiect oficial.



www.ufo-extraterrestrials.com

Geoscape

Am tot vorbit de cercetare şi de obiecte care sunt doar mijloace pentru a fi folosite cu un scop anume. În UFO: Afterlight, scopul principal este de a asigura resursele necesare pentru terraformarea planetei, respectiv eliminarea rezistenței din parte „colocatarilor". Resursele sunt de mai multe tipuri, ca de exemplu Metals, Fuel, Energy, Chemicals etc., care se găsesc în diferite regiuni ale planetei. Pentru a avea acces la acestea, teritoriul respectiv trebuie ocupat. La început, cea mai mare parte a planetei este liberă. Pentru ca un teritoriu să vă aparțină, acesta trebuie să conțină o geosondă (care se construieşte de un vehicul special). Pentru a avea acces la resurse, aveți nevoie de un utilaj de extracție, care se construieşte de către un alt vehicul. Resursele pe de altă parte nu sunt egale din punct de vedere al cantității în toate regiunile, multe regiuni având valoare strict strategică, fără a conține niciun fel de resurse. Pe lângă acestea, mai există şi aşa-numitele „Escavation Sites", care merită construite deoarece vor aduce anumite avantaje ştiinței... Oricum, ca tip, deoarece nu e specificat în manual, cu cât iconița unei resurse este mai colorată şi conține mai multe forme geometrice, cu atât resursa este mai bogată. Acum, veți observa că există mai multe niveluri de „curgere" de resurse, adică Tiny, Small, Adequate etc., niveluri ce trebuie atinse pentru a putea construi sau cerceta item-uri ori pentru a construi clădiri în bază. Fără resurse sunteți morți, dependența de ele fiind majoră. Cu timpul, anumite clădiri din bază vor creşte această „curgere" de materiale. Baza este alcătuită dintr-un corp central, depozitul cryogenic unde stau cei 10.000 de oameni, respectiv mai multe sloturi. Anumite clădiri se pot construi afară, ca de exemplu cele de comunicații sau Centrala care produce energie, iar altele au nevoie de Dom-uri care să asigure atmosfera şi temperatura necesare supraviețuirii. De aceea, vă recomand să cercetați Dom-urile cât mai repede posibil. Țineți mine că aceasta este singura bază de care dispuneți, aşa că administrați-o gradual şi cu grijă. De pe Geoscape veți face toată munca administrativă, de la construcția de geosonde şi mine până la distribuția de muncă, la echiparea soldaților, la antrenarea oamenilor... practic aici e locul unde vă veți desfăşura cea mai mare parte din timp... urmat îndeaproape de misiuni.

Misiuni

Singurul mod în care puteți avansa este să faceți misiuni. Acestea sunt de mai multe tipuri şi de aceea este foarte bine să citiți cu atenție instrucțiunile. Spre exemplu, în unele

va trebui să capturați un anumit device, iar în altele să luați un prizonier pentru a fi interogat. Interogatoriile vă vor da acces la o grămadă de tehnologie. Cert este că, în aproape orice misiune, dacă veți elimina toți inamicii, teritoriul respectiv va deveni liber pentru a fi anexat celui dominat deja. Are nevoie doar de o geosondă. Problema mare cu misiunile este că nu toate se pot face. Agresivitatea mediului de pe Marte variază, de pe la 1 până pe la 7. Armurile vor proteja oamenii până la un punct, specificat de către caracteristicile acestora. Dacă veți intra într-o misiune în care condițiile sunt mai dure decât duce costumul, oamenii voștri vor suferi damage și va trebui să vă mișcați foarte repede pentru a nu-i pierde. Oricum, ca idee, orice damage pe roșu se poate trata cu Medikit-ul, însă cel pe negru numai în bază. Un individ moare în momentul în care damage-ul pe negru este complet. Vă recomand călduros să nu pierdeți niciun om. Acum, tipurile grafice de misiuni nu sunt foarte variate, ceea ce este normal, dar oricum, nu am avut nicio secundă senzația de repetabilitate sau deja-vu. Cu alte cuvinte, o grămadă de „fun".

Cu plăcere

Stau și mă gândesc la saltul calitativ enorm pe care echipa de la Altar Interactive a reușit să-l facă, comparativ cu Aftermath și Aftershock. Deși ambele jocuri anterioare sunt bune, Afterlight este cu totul altceva. Producătorii au reușit să adopte o perspectivă complet diferită asupra modului în care un joc de genul acesta ar trebui să fie, și, culmea, au reușit să o și implementeze. Modul în care gameplay-ul reușește să te prindă m-a luat radical prin surprindere pentru că pur și simplu nu mă așteptam. Afterlight a atins practic nivelul acela de „idee de joc", de „ideal de joc" tactic, cel puțin în cazul meu. Chiar nu-mi doream ceva mai mult, ci exact atât cât este.. hmm… plus Moral și Ture… Dar merge și fără. Uiți de necesitatea lor în primele cinci minute de joc. Normal, tehnic vorbind, există probleme. Din punctul meu de vedere, inginerul de sunet trebuie asasinat. Problema aia veche cu vocile supărătoare și oribile s-a menținut, motiv pentru care și de data asta le-am scos cu totul. Nu pricep cum de nu au reușit să o rezolve. Tind să cred că probabil vreun director de la Cenega este și sunetist și nu-i poate spune nimeni „la mai meri și tu în altă parte!". Cel puțin muzica e plăcută, deși repetitivă și se potrivește cât de cât cu situația. Însă nici pe departe ca în Terror from the Deep. Din punctul de vedere al graficii… Mulți se plâng că au adoptat un engine atât de cartoonish, însă pe mine nu m-a deranjat nici măcar o secundă. Chiar mă amuză ansamblul acesta de culori. Până la urmă e și o chestiune de gust. Problema cu el e totuși că mănâncă destul de multe resurse, ceea ce nu se poate spune despre joc per ansamblu. Într-adevăr, unii timpi de încărcare sunt mai mari, însă poate fi doar un bug temporar până la lansarea versiunii finale. Luați în calcul totuși că versiunea de care dispun este una de review, adică în stadiul beta, motiv pentru care m-am și izbit de unele bug-uri mărunte. Însă, surprinzător de puține. La final, ceea ce pot spune este că, într-un fel, mi-am văzut visul cu ochii și, anume acela de a mai simți o dată ce înseamnă să joci UFO. Și pentru asta, felicitări producătorilor.

■ **Locke**



Un Matriarch care s-a gândit că ne poate face față… Și s-a gândit bine

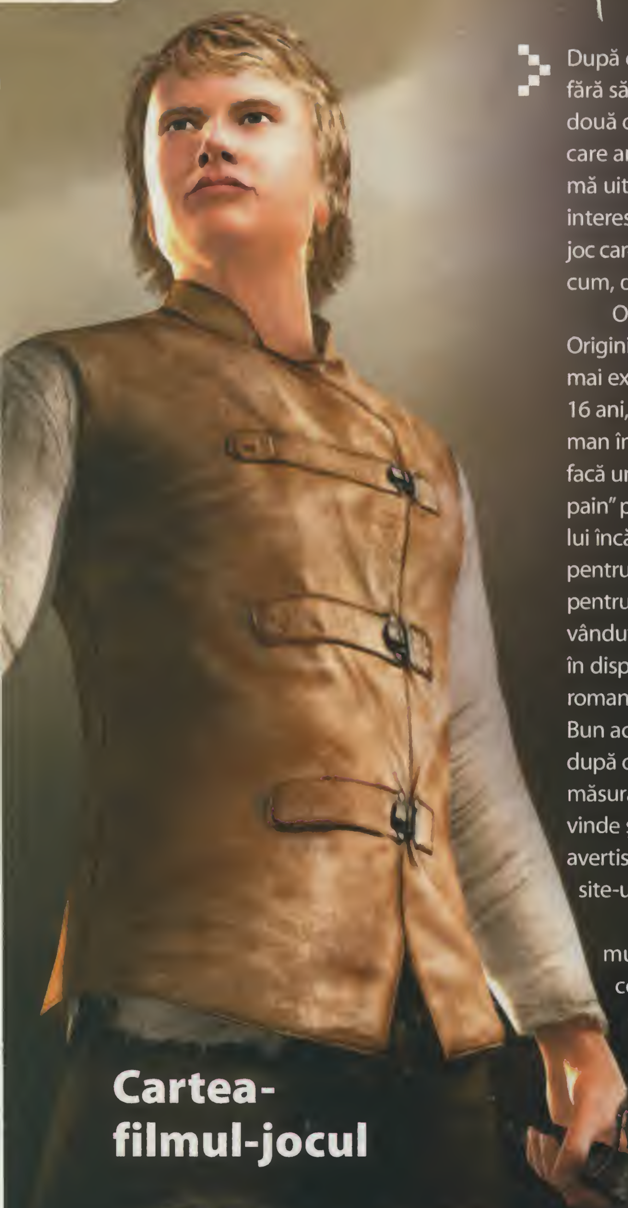
Gen Tactic **Producător** Altar Interactive **Distribuitor** Cenega **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** P 1GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM **ON-LINE** www.ufo-afterlight.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	10
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	10

9,2

Disclaimer: *Nota pentru grafică ar trebui să fie cu un punct mai mică, iar cea pentru sunet cu vreo două. Însă nu mă lasă inima să le dau pentru că nu sunt atât de importante în cazul de față.*





Cartea-filmul-jocul

eragon

După ce am trecut prin Eragon ca prin brânză, fără să aflu exact ce vrea de la mine, stau de două ore cu o pagină goală de Word în față (pe care am desenat doi sâni în ASCII, să am la ce mă uita) și mă întreb cum aș putea face mai interesant un articol despre cel mai plictisitor joc care mi-a călcat HDD-ul în ultimii 10 ani. N-am cum, dar o să încerc.

O să încep, probabil, cu puțintică istorie. Originile Eragonului se pierd în negura timpului, mai exact prin anul 2001, când tânărul de numai 16 ani, Christopher Paolini, scria de zor la un roman în loc să scrijelească, așa cum ar trebui să facă un tânăr de vârsta lui, „God is dead, Life is pain" pe pereții cârciumii. Bravo lui, alții la vârsta lui încă îi mai scriu Moșului. Romanul, tocmai pentru că a fost scris de un adolescent, și nu pentru că ar fi fost cine știe ce de capul lui, s-a vândut ca pâinea caldă. Și pentru că s-a vândut în disperare, o mână de vizionari au transformat romanul lui Paolini în film cu John Malkovich. Bun actor John Malkovich. Filmul a fost urmat, după obiceiul sănătos al Industriei, de un joc pe măsura originalității cărții. Jocul probabil se va vinde și el ca pâinea caldă, în ciuda avertismentelor mele și ale zecilor de reviste și site-uri de profil, dar asta e altă poveste.

Cei de la EA fiind mult prea ocupați cu mulsul francizei LOTR, n-au avut timp de copilăriile lui Paolini, așa că lozul câștigător a fost tras de Vivendi. Truditori pe câmpia Eragonului au fost oamenii de la Stormfront Studios, cei „responsabili" cu LOTR: The Two Towers, un action chiar decent, și Demon Stone.

Eragon, sunt unchiul tău!

Dacă n-ați citit romanul și nici nu v-ați deranjat să vă deplasați până la cinema să vedeți filmul, sunteți niște leneși care nu meritați nimic. Dar eu sunt băiat bun și vă spun ce învârte Eragon ăsta și de ce a reușit să devină cap de afiș în cartea lui Paolini și bătăuș șef în jocul lui Stormfront. Eragon este un băiețel simplu de la țară, cu tată necunoscut și orfan de mamă. Într-una dintre peregrinările lui prin codrii învecinați, tânărul se împiedică de un ou de dragon. Într-un târziu oul devine dragon, iar Eragon, însoțit de unchiul său Brom (un Obi Wan medieval) și de șopârla Saphira, devine, ajutat de Omul cu Tastatura, un Dragon Rider de succes și un posibil salvator al regatului Alagaesia, regat ținut sub papuc de tiranul Galbatorix. Galbatorix ăsta este și el un fost Dragon Rider, care a luat-o puțin pe arătură după ce dragonul de sub el s-a hotărât subit să moară. Oricum, cauzele nevrozei lui Galbatorix și metamorfoza lui Eragon din fermier în călăreț de gușteri nu sunt atât de importante, mai ales că aveți o carte și un film care să vă lumineze. Important e că toate cele șaisprezece „capitole" ale aventurii n-o să vă răpească mai mult de șapte ore din timpul vostru prețios, iar după aceea veți uita de Eragon.

În jocul lui Eragon / Toate simțurile dorm

Este clar că storyline-ul, un „hibrid" între The Lord of the Rings, Chronicles of Pern (crezi că nu m-am prins de unde ai șutit călăreții de dragoni,



Say „uncle"!!!!



S-a dat de trei ori peste cap și... a amețit

băi Paolini??) şi, în caz că nu v-aţi prins mai devreme, Star Wars, nu e ceva pentru care am plăti mai mult de 5 dolari. Mai mult, având de-a face cu un „movie tie-in", povestea deja a fost spusă şi îşi pierde mult din puterea de atracţie. Deci logic ar fi fost ca oamenii de la Stormfront să-şi cunoască priorităţile şi să muncească mai mult la partea de gameplay. Sau măcar la fel de mult cum au făcut-o în cazul lui The Two Towers. Sau măcar să muncească... N-a fost să fie aşa. În timp ce (comparaţia este firească, LOTR şi Eragon făcând parte din aceeaşi categorie şi având acelaşi producător) The Two Towers este un action bine lucrat, Eragon dă dovadă de o superficialitate ieşită din comun, chiar şi pentru un movie tie-in.

Luptele, care ar fi trebuit să încânte ochiul, să genereze adrenalină cu lopata şi să ne transforme peste noapte în pianişti, sunt la fel de anoste ca o partidă de pocher cu tine însuţi. Avem câteva combo-uri şi o duzină de amărăşteni care mor fără să-ţi aducă vreun folos. Hoardele nihiliste ale lui Galbax nu constituie o provocare şi, atunci când scenariul nu o cere (adică situaţiile în care trebuie să pui la pământ un anumit număr de nefericiţi), pot fi depăşiţi fără să vă îngrijoraţi că nu strângeţi destulă experienţă (bănuţi, ineluşe sau ce mai primeaţi în alte action-uri) pentru combo-ul ăla devastator care curăţă şapte dintr-o lovitură. Nu „cumpăraţi" nimic în „pauzele de masă". Doar apăsaţi enter şi treceţi la următorul nivel. Unde o să mergeţi exact pe unde vor designerii de nivel să mergeţi.

Concluzia? Orice action cu pretenţii trebuie să dea un sens măcelului sau, cel puţin, să ofere o recompensă pe măsura grămezilor de cadavre lăsate în urmă. În Eragon nu primim absolut nimic. Combo-urile le avem de la început şi oricum acţionarea mecanică a două taste rezolvă orice problemă. Deci pică. Magia, dacă putem numi magie trei vrăji amărâte şi câteva poduri reparate cu puterea minţii, este de tot râsul. Pică şi ea. Povestea? Nu mă faceţi să râd...

Eragon and Saphira, crashing in a tree...

Prezenţa unui dragon în peisaj v-ar putea duce cu gândul la looping-uri sălbatice, la baraje de foc sau măcar la bombardamente sălbatice cu părţuri acide. N-o să vedeţi aşa ceva. Saphira apare foarte rar pe post de Spitfire, iar „acrobaţiile" aeriene sunt la fel de nesatisfăcătoare ca şi duelurile terestre. Şopârliţa urmează un traseu prestabilit (îmi aduce aminte de arcade-urile anilor '90), şi tot ce avem de făcut e să o ferim de câte-o cracă mai solidă şi să mai tragem în scârbă câte-o săgeată spre nefericiţii de la sol, care se încăpăţânează să se respawneze până când script-ul zice stop.



În caz că mai e nevoie...

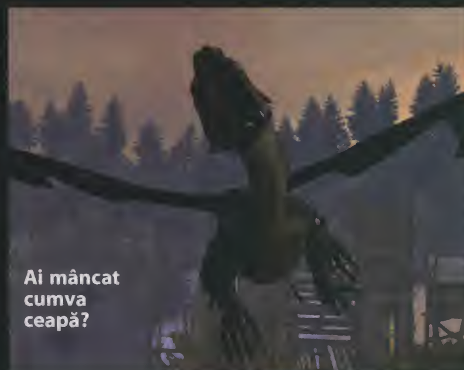
N-aţi dat pagina până acum? Bineeeee.... Probabil speraţi că toate lipsurile de mai sus vor fi compensate de un dezmăţ grafic ca la Sodoma şi Gomora şi ştiaţi că eu las la urmă detaliile tehnice? Aţi aşteptat degeaba. E genul de grafică în faţa căreia ridici din umeri şi treci mai departe, chiar dacă un oarecare Art Director de la Stormfront se laudă în „The Making Of" că desenatorii, modelatorii şi băgătorii de seamă s-au inspirat din... ţine-mă Doamne... picturi celebre. Artiştilor, degeaba aţi luat Luvrul la puricat dacă nu vă ţine motoraşul grafic. Sunetul? Meh. John Malkovich lipseşte, ceilalţi să-şi ţină vocile pentru ei, că pe mine nu m-au convins. Nici ei şi nici coloana sonoră insipidă...

Singura chestie care m-a făcut să ridic admirativ o sprânceană este prezenţa multiplayer-ului. Are şi el problemele sale, cauzate în special de camera fixă, care are grijă să vă taie avântul când vă e multiplayer-ul (sau single player-ul, camera nu face discriminări) mai drag. Bine totuşi că există.

Eragonul pre limba lui piere

Eragon-romanul a fost scris de un adolescent de 16 ani şi, spun criticii, asta îl face special. Aşa o fi, îl răsfoiesc după ce termin de citit compunerile fiului meu nenăscut. Eragon-filmul a reuşit, nu mă întrebaţi cum, o fi avut de plătit şi el rate ca tot omul, să-l aibă în distribuţie pe John Malkovich. E şi ăsta un motiv pentru a te deplasa până la cinema sau la un centru de închirieri. Eragon-jocul, în schimb, nu este proiectul echipei de juniori a Grădiniţei numărul 15 din Şimleul Silvaniei, este „opera" echipei care ne-a dat LOTR: The Two Towers, un action excelent. Deci scuza cu vârsta pică din start. Trecem mai departe, la Malkovich. Ei bine, vocea lui Malkovich s-a rătăcit undeva printre mixere şi n-a ajuns în joc. Şi aşa s-a dus până şi ultima momeală... Am rămas cu un joc plictisitor, fără pic de substanţă, ocolit de evoluţie şi lipsit de orice fărâmă de originalitate.

■ cioLAN



Ai mâncat cumva ceapă?



Cărare prin el făcea...



▶ **Gen** Action ▶ **Producător** Stormfront Studios ▶ **Distribuitor** Vivendi Games ▶ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▶ **Procesor** P 1,6 GHz ▶ **Memorie** 512 MB RAM ▶ **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ▶ **ON-LINE** www.eragongame.com

Grafică	6
Sunet	6
Gameplay	5
Multiplayer	6
Storyline	6
Impresie	5

5,6

Sherlock Holmes: The Awakened

Investigând o friptură „în sînge"

Trebuie să mărturisesc de la bun începutul acestui articol că nu m-am dat niciodată până acum la un joc ce îl are ca subiect pe Sherlock Holmes (pentru cei născuți recent: este vorba de un detectiv imaginat de Arthur Conan Doyle, subiect al romanelor şi povestirilor polițiste ale acestuia; partenerul de investigații al lui Sherlock Holmes este un anume doctor Watson). De ce? Pentru că scrierile lui Arthur Conan Doyle sunt excepționale pe tarlaua lor detectivistică, având în plus un aer şi un „ce" aparte care mi s-au părut greu reproductibile de către un joc pentru calculator. Mă rog, aceeaşi părere am avut-o şi despre jocurile inspirate din povestirile lui H.P. Lovecraft, şi uite că am devenit un fervent susținător al genialului Call of Cthulhu Dark Corners of The Earth pentru titlul de joc al anului 2006 al redacției LEVEL...

Dar Mr. Rz mi-a pus în brațe „Sherlock Holmes: The Awakened" şi mi-a spus scurt: „Fă-l!". Apoi dacă e datorie, cu plăcere, mi-am zis, şi am început instalarea, sperând din tot sufletul că nu mă vor aştepta câteva zile de enervare cronică dublată de plictiseală acută.

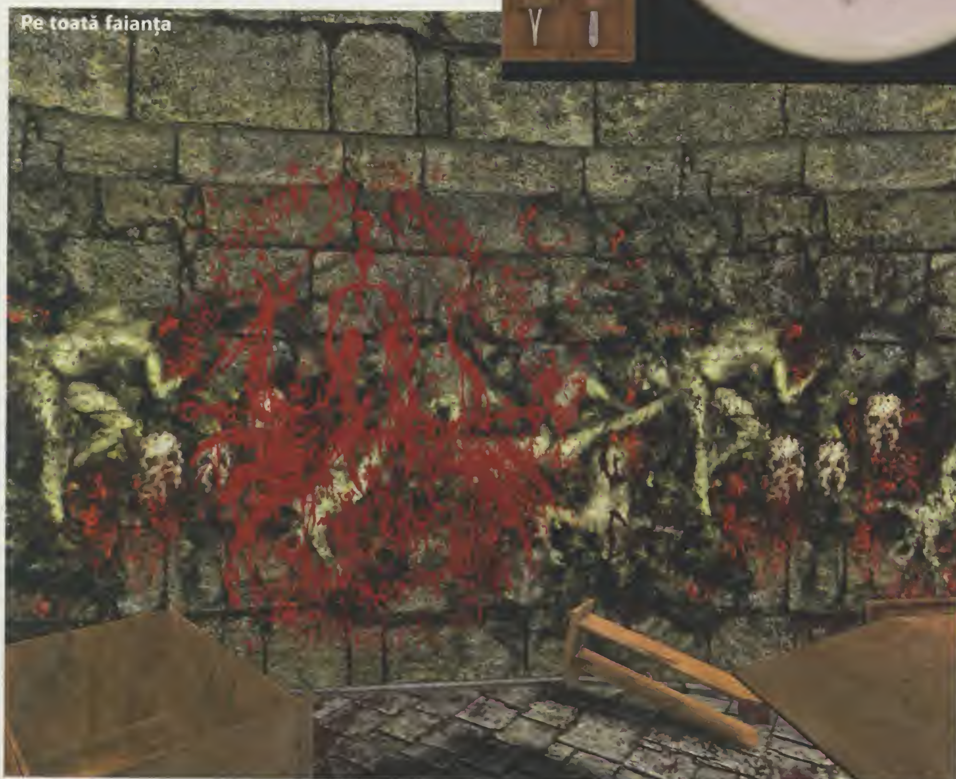
Să vezi pe bani puțini

Frogwares, producătorul jocului Sherlock Holmes: The Awakened, ajunge cu acest titlu la cel de-al treilea în seria pe care a dedicat-o personajului lui Arthur Conan Doyle. Ceea ce de la bun început ne spun producătorii că este în plus (sau în bine), față de jocurile anterioare ale seriei, este grafica. Spre deosebire de ambientul prerenderizat, izometric, static, ce caracterizează acest gen de adventure în care personajul este privit din exterior, în Sherlock Holmes: The Awakened totul este 3D în timp real, iar camera este amplasată în ochii personajului, ca într-un shooter. Într-adevăr, această abordare creşte semnificativ imersia în atmosfera jocului şi ajută la identificarea cu personajul.

Pe deasupra, trebuie să recunosc faptul că grafica nici nu este aşa de rea cum mă aşteptam. Adică, fie vorba între noi, Sherlock Holmes: The Awakened este clar un joc de buget mic, făcut de o firmă modestă dar fâşneață care îşi recrutează angajații din spațiul fostei Uniuni Sovietice (observăm în secțiunea de Credits). În general, astfel de titluri sunt realizate cu spații prerenderizate care arată superb, iar tentativele unora de a crea un spațiu full 3D sunt departe atât de frumusețea, cât şi de credibilitatea clasicei prerenderizări de care vorbeam. Cu toate acestea, Sherlock Holmes: The Awakened este o reuşită sub aspect grafic, dacă mă raportez la alte titluri de gen şi la categoria de buget. În opinia mea, datorită dezvoltării deosebite a plăcilor grafice şi a funcțiilor 3D oferite de acestea, nu mai este deloc greu să obții rezultate vizuale satisfăcătoare, chiar şi cu bani foarte puțini.

Patru elemente, cred eu, contribuie la această impresie grafică pozitivă. Unul din ele este uşurința cu care se poate crea un luciu de apă convingător vizual. Aproape în fiecare locație din Sherlock Holmes: The Awakened există o suprafață de apă care arată binişor, credibil. Cei care jucăm de mai multă vreme suntem obişnuiți că numai în jocurile de înalt nivel apa arată „cum trebuie" (cred că primul de acest fel a fost Unreal Tournament, urmat de Chaser). Dar cu o placă grafică actuală este foarte simplu să „faci apă" – iar rezultatul lasă


Investigație la microscop


Pe toată faianța

o impresie generală plăcută, de nivel grafic ridicat, chiar dacă restul elementelor vizuale ale jocului arată ca acum 4-5 ani.

Al doilea element grafic care oferă puncte în plus este reprezentat de luminarea dinamică a anumitor elemente din decor. Chiar dacă personajele nu au umbră (boooo!!), măcar poţi folosi cu succes un felinar... Iar al treilea element neaşteptat de bine făcut este pielea personajelor – cele mai despuiate care apar în joc sunt chiar impresionante pentru un adventure de buget mic. Hai să pun aici şi al patrulea element grafic surprinzător de bine realizat: feţele personajelor, excelente vizual şi cu o captură de mimică facială care redă foarte bine atitudinile şi expresiile.


Un monstru familiar, nu?

Factorul Holmes

Dar, ce se întâmplă în acest adventure poliţist? Păi, pornind de la nişte răpiri şi apoi de la nişte crime, Sherlock Holmes descoperă un întreg complot, evident monstruos, care urmăreşte să producă ceva în genul Apocalipsei, dar mult mai nasol. Interesant este amestecul în toată această afacere întunecată al unei secte dedicate cultului lui Cthulhu... Adevărul este că mi se pare foarte inspirată ideea fuziunii dintre universul Holmesian şi cel al lui Lovecraft – o întreprindere riscantă, dar a cărei reuşită ar putea spori semnificativ atractivitatea jocului.

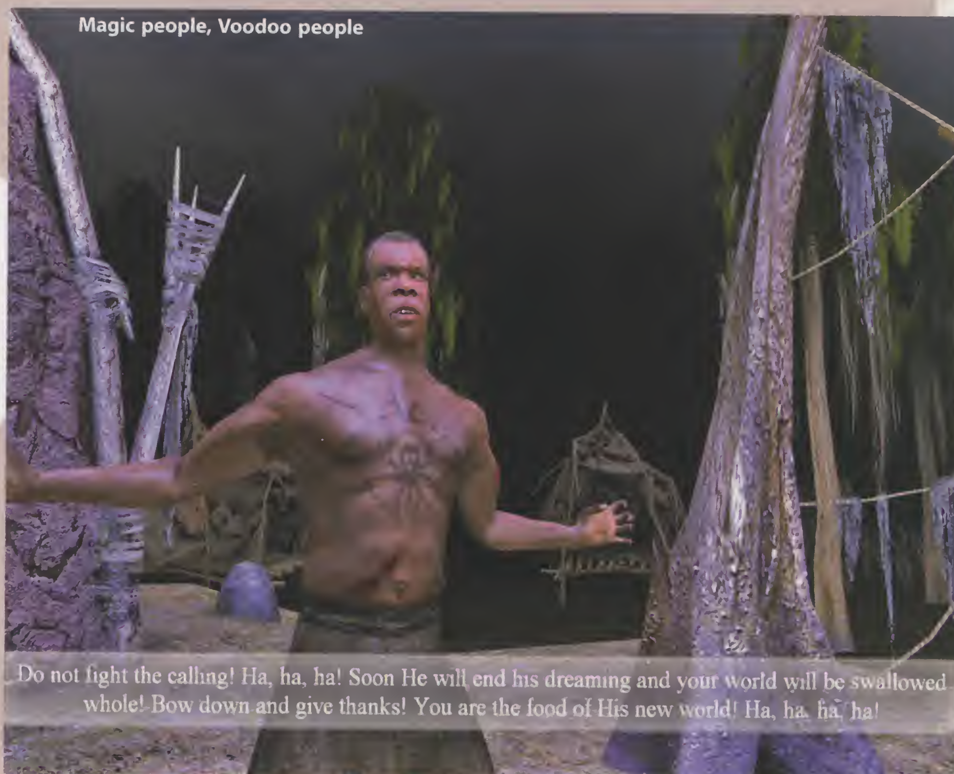
Şi ce aduce Sherlock Holmes: The Awakened dinspre partea cu Holmes? Păi, investigaţia criminalistică şi deducţia logică. Investigaţia înseamnă foarte multă observaţie, pe parcursul tuturor nivelurilor trebuind să fii foarte atent la cele mai mici detalii, doar-doar cursorul mouse-ului se transformă indicând că acolo se poate observa sau acţiona. Cu lupa şi cu ruleta, cu penseta şi scalpelul, cu microscopul sau cu aparatul de analiză chimică (primitivă), Holmes va putea analiza probe găsite la locul faptei şi trage concluzii. Dacă omiţi un indiciu, nu poţi trece mai departe.

Din fericire, Sherlock Holmes: The Awakened aduce în modernitate genul de adventure point and click, prin faptul că nu ai de la bun început disponibile într-un nivel toate elementele de observaţie şi acţiune. În adventure-ul clasic, cursorul mouse-ului indică din start toate locurile de interes pentru nivelul curent, ceea ce duce la aglomerarea logică a posibilităţilor de acţiune şi la o pierdere de timp inutilă. În Sherlock Holmes: The Awakened, un obiect sau o acţiune devin disponibile atunci când devin şi necesare. Pentru jucătorii hardcore ai genului aceasta poate fi neplăcut, dar pentru toţi ceilalţi ajută semnificativ la curgerea logică şi plăcută a acţiunii.

Dificultatea puzzle-urilor variază de la foarte simple la foarte grele. De vreo două ori, chiar, am fost nevoit să apelez la forumul dedicat jocului, pentru a trece mai departe – sunt două puzzle-uri cu cifre care te pot încurca rău de tot. Din fericire, puzzle-urile grele sunt şi ele variate, precum este şi tipul de inteligenţă la oameni, deci nu veţi fi deranjaţi de faptul că veţi apela o dată sau de două ori la hint-uri, pentru că veţi rezolva alte probleme la fel de grele puse de joc, dar de altă natură. Aici mi se pare că Sherlock Holmes: The Awakened reuşeşte să se detaşeze de alte jocuri de gen şi să fie mai atractiv pe întregul său parcurs, fără a-ţi da senzaţia că trişezi dacă te ajuţi cu un sfat pe undeva. În schimb, poate deranja faptul că sunt uşor cam prea multe puzzle-uri de relocare (de trecere dintr-o cameră/incintă în alta) şi că multe din acestea sunt rezolvate prin găsirea unor chei pierdute ca prin minune de către personajele negative.

Factorul Lovecraft

Aportul adus de universul lovecraftian este unul sângeros, evident. Inspiraţia din scrierile despre chemarea lui Cthulhu umple



Magic people, Voodoo people

de sânge şi organe câteva niveluri din Sherlock Holmes: The Awakened, dar o face gradat şi reuşit grafic (chiar dacă sângele e roşu de numa'-numa' şi după 5 zile de la evenimentele care au scos hemoglobina victimei la plimbare pe afară). Bineînţeles că de aici nu putea lipsi un spital de doctori nebuni, dar nici nebunii din spital. Elementele de horror abundă, atmosfera este tensionată şi în orice moment te aştepţi ca jocul să se transforme într-un COC DCOTE veritabil – ceea ce nu se va întâmpla, aşa că rămâi pe undeva cu regretul că nu ai apucat să tragi cu o armă, să dai cu un topor, ceva. Este, pe undeva, stranie senzaţia că nu este necesar să te grăbeşti prea tare (decât într-o singură alergare haioasă desfăşurată de fond muzical dixieland), că toate elementele jocului stau şi aşteaptă după tine să te dumireşti cum trebuie să rezolvi un ditai puzzle-ul în timp ce lumea se îndreaptă accelerat către sfârşit.

Povestea, însă, se încheagă credibil şi reuşeşte să îmbine uimitor, fără multe fisuri, partea de Holmes cu cea de Lovecraft. Până la urmă, story-ul este cel care te duce mai departe în joc, acoperind prin mister şi atractivitate eventualele stângăcii (cum ar fi deplasarea instantanee a lui Watson...). Puzzle-urile sunt în mare parte interesante, fără a fi forţate decât în vreo două locuri. Grafica este mai mult decât decentă pentru genul şi bugetul jocului, iar sunetul se dovedeşte funcţional şi eficient în a induce o stare de tensiune. Umorul este şi el prezent în Sherlock Holmes: The Awakened, atât prin câteva aluzii savuroase la elemente din afara jocului, dar şi prin exploatarea în registru ironic a relaţiei dintre Holmes şi doctorul Watson (redată perfect şi constituind prin aceasta o tuşă excepţională în conturarea atmosferei scrierilor poliţiste ale lui A. C. Doyle).

Singura mea observaţie este aceea că nu mi se pare cinstit să vinzi un astfel de joc de buget redus la acelaşi preţ precum un titlu de marcă, aşa cum am văzut online prin străinătăţuri. La un preţ modest, aproape de Sold Out, Sherlock Holmes: The Awakened poate deveni câteva seri la rând o distracţie rentabilă pentru amatorii genului, cu certitudine mai interesantă şi antrenantă decât orice serial poliţist.

■ **Marius Ghinea**


Apă, Watson, flori

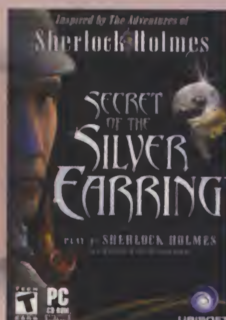

La sirena cu zbaturi


Priviţi cu mare atenţie!

MYSTERY OF THE MUMMY 2003



SHERLOCK HOLMES: THE SILVER EARRING 2004



▸ **Gen** Adventure point and click ▸ **Producător** Frogwares GDS ▸ **Distribuitor** Focus Home Interactive ▸ **Procesor** PIII 1GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB DX9 ▸ **ON-LINE** www.sherlockholmes-thegame.com

Grafică	7
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	-
Storyline	8
Impresie	8





The Elder Scrolls IV KNIGHTS of the NINE

După ce ne-a trimis cu nesimţire la cules armuri de cai morţi şi ne-a vândut turnuleţe, peşteri şi epave, Bethesda s-a hotărât în sfârşit să ne ofere ceva „cu mai multă carne pe oase". Este vorba despre Knights of the Nine, un mini-expansion din păcate prea scurt pentru a fi considerat un add-on în toată puterea cuvântului, dar de departe mult mai consistent decât tot ce am primit până acum, semn că Bethesda se află pe drumul cel bun.

În slujba celor Nouă

Knights of the Nine diferă de restul modulelor aruncate de Bethesda poporului prin însuşi modul în care este integrat în poveste. Este de ajuns să încărcăm o salvare şi Providenţa însăşi ne strecoară în buzunar bileţelele câştigătoare la tombola cu premii în quest-uri şi armuri pentru bidivii. Knights of the Nine, în schimb, nu forţează nota şi debutează natural, ca orice sidequest de bună credinţă.

Să presupunem că ghilda v-a dat liber peste weekend şi, în lipsă de altceva mai bun de făcut, trageţi de limbă trecătorii pentru a afla ultimele bârfe din Cyrrodil. Printre bălmăjelile neinteresante ale băgătorilor în seamă cuprinşi de limbariţă, se strecoară şi un zvon care vă stârneşte curiozitatea. Catedrala din Anvil a fost profanată de o mână criminală



Pe el, flăcăi!!!



Credinţă să fie, că pod s-o găsi

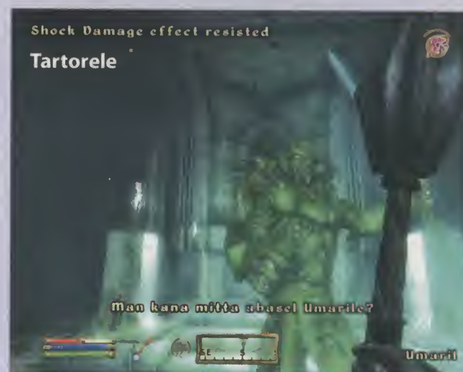
(sau de o mână de criminali). Indiferent de motiv, fie el spiritul justițiar, iubirea de arginți sau dragostea de aventură, vă puneți cizmulițele de șapte poște și pieptarul de oțel și vă înființați în Anvil, hotărâți să aflați cine nu vă lasă să vă odihniți nici măcar în sfânta zi de duminică. În Anvil vă așteaptă o catedrală plină de cadavre și un profet nebun care, conform bunului obicei al speciei sale, prevestește sfârșitul Cyrrodill-ului și, de ce nu, al întregului Tamriel. Aflați pe această cale că Umaril, un fost Sorcerer-King Ayleid, trimis la plimbare de Pelinal Whitestrake cu mii de ani în urmă, plănuiește un come-back spectaculos. Subit, vă apucă un chef nebun să-i dați peste nas acestui personaj suspect. După un pelerinaj la cele nouă altare închinate panteonului tamrielic, pelerinaj care vă va pune la încercare talentul și răbdarea de explorator – cele nouă altare nefiind marcate pe hartă, deci inaccesibile prin fast travel – stați la o tacla spirituală cu decedatul Pelinal și, într-un final, porniți să-i recuperați bucată cu bucată armele și armura.

Pe scurt, mare parte din timp veți fi nevoiți să vă jucați puțin de-a Indiana Jones prin ruinele ayleizilor în căutarea artefactelor care v-ar putea ajuta în lupta cu Umaril. Și dacă tot am amintit de Indiana Jones, vânătoarea de comori nu este singura legătură dintre Knights of the Nine și arheologul săltăreț. Ca să nu vă stric surpriza, vă spun doar că va trebui să treceți un test de credință făcând ce-a făcut neica Indy în The Last Crusade. În goana după Umaril veți descoperi un ordin cavaleresc de mult uitat și-i veți restabili gloria de altădată, veți înjura cu sete level scaling-ul (sau îl veți lăuda, dacă începeți aventura înainte să creșteți în nivel puțin mai sus de genunchiul broaștei) și veți avea parte de o porție sănătoasă de undeads și Aurorans, ciracii lui Umaril. La final, în fruntea unei armate de cavaleri – finalul comunist al quest-ului principal ne-a arătat că mai mult de două NPC-uri formează o armată – îi veți da avatarului lui Umaril ce merită. Un șut în fund. Mai trebuie spus că tot circul durează în jur de șapte ore sau puțin mai mult dacă vă abțineți de la fast travel.

Gief Epixx!!!

Trebuie să recunosc că Knights of the Nine a fost o surpriză extrem de plăcută. În afara job-urilor primite de la Daedra Lords, chiar am simțit lipsa goanei după comori. Oblivionul chiar ducea lipsă de așa ceva. Hai să fim serioși, presupunând că nu ești acolo să-i iei gâtul cuiva, nu intri într-o ruină înțesată cu scheleți doar să caști ochii la pereți și să te miri ca prostul de măiestria level designer-ului. Cuferele alea amărâte pe care-ți rupeai jumătate din provizia de șperacluri ca să scoți din ele o lăptucă și șapte galbeni nu sunt un motiv să-ți ridici în cap jumătate de cimitir. E altceva când dai cu scheletul de pământ ca să ajungi la un chilot legendar sau la o pufoaică epică. Înțelegeți ce spun? Este un sentiment foarte plăcut să știi că la finalul unui quest sau în străfundul dungeon-ului te așteaptă un artefact, o răsplată legendară (și la propriu și la figurat), care să-ți dea senzația că ești "The epixx shiet" și nu un zilier oarecare.

Mi-au plăcut enorm ordinele cavalerești din Daggerfall și încă de la Morrowind mă întreb de ce Bethesda a uitat de ele. Pardon, vă mint, n-a uitat complet, vorbărețul pe care-l salvăm din Oblivion la un moment dat ne introduce într-un ordin cavaleresc (Knights of the Thorn, parcă). Totuși, quest-ul respectiv mi s-a părut mai mult o ironie subtilă la adresa Feților Frumoși care visează cât e ziulica de lungă la turnuri cu fecioare în ele. În Knights of the Nine fenomenul este luat în serios și asta nu poate decât să-i bucure (și să mă) pe cei care-au terminat măcar o dată un RPG cu un Paladin.



Tartorele



Kiwi Cruciatu'


N-ai murit, mă?



Versiunea retail, dacă nu vă lasă inima să vă scoateți cardul pe internet și aveți chef de o plimbare până la magazin, conține toate modulele lansate de Bethesda până la Knights of the Nine și costă în jur de 90 RON. Pe lângă cele zece module, primiți o cutiuță de plastic și un disc argintiu și strălucitor, pe care vi-l puteți agăța în Trabant, să nu vă prindă radarul. Lăsând gluma la o parte, dacă nu v-ați înfruptat încă din celelalte module, 90 RON este o investiție bună. Sunt de acord, Horse Armor și Spell Tomes sunt niște mizerii de tot râsul, dar celelalte mod-uri merită fiecare bănuț. Mai ales Mehrunes Razor, mod care introduce unul dintre cele mai frumoase dungeon-uri din Oblivion (un orășel subteran). Și nici răsplata nu este de lepădat, brișca lui Mehrunes fiind visul oricărui asasin. În plus, doar Mehrunes Razor (fără să mai punem la socoteală și celelalte mod-uri) adaugă vreo trei ore de joc. Faceți un calcul și prețul nu vi se va mai părea atât de mare.

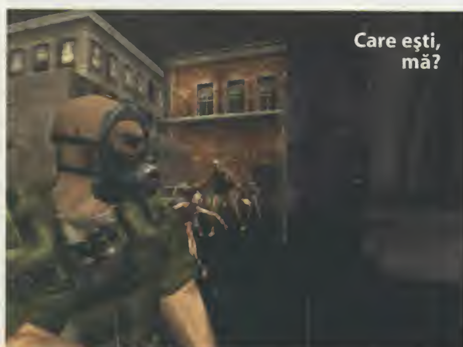
■ cioLAN

▸ Gen RPG ▸ Producător Bethesda Softworks ▸ Distribuitor Bethesda Softworks ▸ Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ Cerințe Idem TES IV: Oblivion ▸ ON-LINE obliviondownloads.com

8

Killing Floor (UT2004)

Luna aceasta este dedicată morților-vii, pentru că ne plac filmele cu zombie (suntem morți după ele) și dorim să facem un bine omenirii trimițându-i în neant, de câte ori ni se dă ocazia. Și ce altă metodă mai bună de a le cinsti efemera existență decât să vă sfătuim să jucați unul dintre cele mai reușite mod-uri pentru Unreal Tournament 2004, o conversie totală care își îndeamnă jucătorii să încalțe bocancii unor pușcași marini, să se bazeze pe munca în echipă și armele din dotare pentru


Care ești, mă?


Foc cu foc, de la înălțime



Atacul specimenelor

a face față celor mai insistenți zombie însetați de sânge pe care i-ați văzut vreodată.

Killing Floor își învăluie victimele (adică pe noi) într-o atmosferă apăsătoare și plină de detaliile specifice unui joc horror, aruncându-le în brațele morții cu un singur scop: participarea la macabrul și visceralul conflict dintre oameni și zombie, recompensându-și invitații cu un gameplay intens și, de ce nu, distractiv.

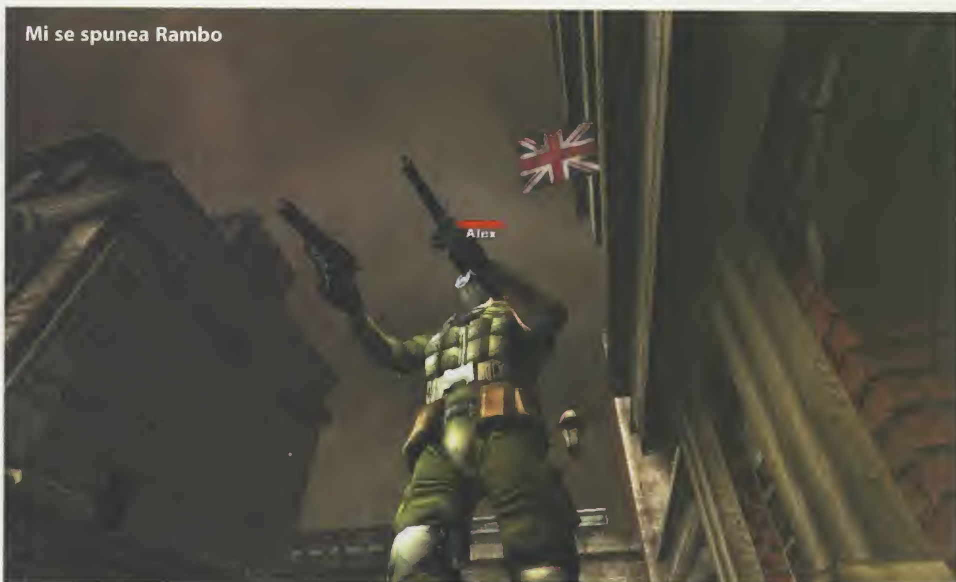
Muniția este foarte importantă în Killing Floor, pentru simplul motiv că este puțină, iar eu nu-mi aduc aminte ca un cuțit să fi făcut vreodată de unul singur treaba unei mitraliere. În cazul inamicilor mai lenți în mișcări, poate, însă cu fiecare mușcătură încasată jucătorul pierde din ce în ce mai mult din viteza de deplasare. Momentul ideal în care este indicată folosirea trusei medicale este, așadar, și mai important, pentru că menține viteza de deplasare și oferă șansa unei evadări nesperate din brațele „iubărețe" ale înfometaților invadatori.



Punctul forte al acestui inedit mod pentru UT2004 este multiplayer-ul, provocarea constând în dificultatea destul de mare cu care un grup de jucători reușește să facă față unor interminabile valuri de zombie. Numărul de inamici per val este întotdeauna aleator, iar cantitatea de morți-vii pe care trebuie să-i scoatem din scenă înaintea expirării timpului dinainte stabilit este ușor de identificat într-un colț al ecranului. Odată ce am lichidat cantitatea de zombie impusă de joc, invazia încetează pe moment, pentru a face aproape imediat loc unui nou val de cadavre ambulante, mult mai greu de respins. Echipa le poate face față cu succes, condiția fiind să strângă cât mai multe puncte, acordate în funcție de numărul de zombie lichidați. Cu cât este mai dificil adversarul, cu atât mai mare este recompensa la final. Punctele vor putea fi apoi cheltuite pe diverse upgrade-uri, în cazul de față arme mai puternice.

Killing Floor nu este pentru cei mai slabi de înger dintre noi. Mod-ul este brutal, dificil și neiertător cu ei, pentru că cere o doză consistentă de răbdare pentru a-l aprecia la justa sa valoare. Apoi mai sunt și bug-urile, dar pentru cei care rezistă suficient de mult luptând cu disperare pentru a menține echipa pe linia de plutire până la final, Killing Floor va rămâne o sursă constantă de satisfacție și distracție.

■ KiMO



Mi se spunea Rambo

Oscuro's Oblivion Overhaul

Ca dovadă că socoteala de acasă nu se potriveşte cu cea din târg, ceea ce iniţial trebuia să fie un atu al Oblivion-ului s-a transformat într-o adevărată pacoste. Aţi ghicit, este vorba despre level-scaling, „feature-ul" care „obligă" întreg Cyrrodyl-ul să se „muleze" pe nivelul jucătorului. Ideea nu este rea, dar ca orice idee bună, a sfârşit prost. Sărind peste exploit-urile generate de acest sistem, principala nemulţumire a jucătorilor rămâne lipsa acelui sentiment de omnipotenţă, pe care numai un ????????. Deşi eşti un ditamai ciobanul de nivel 45, după prima confruntare cu un monstru oarecare te simţi ca acelaşi n00b care tremura de frica unui şoarece.



Şi câinii pot bântui, nu-i aşa?

Oscuro, un maniac probabil sătul de urşii care-i căsăpeau personajul de nivel 60, s-a înhămat la o muncă titanică şi a luat la puricat aproape fiecare monstru şi NPC din Cyrrodyl pentru a ne ajuta „cariera" să progreseze (sau să stagneze, dacă ne întindem mai mult decât ne este plapuma) în mod natural. Dacă mai ţineţi minte, cu puţină perseverenţă şi cu ajutorul nesperat dat de sistemul de level scaling, un personaj de nivel mic îşi putea băga nasul cam prin orice dungeon din Oblivion şi putea cutreiera Cyrrodil-ul în lung şi în lat fără nicio grijă. Modificând atributele NPC-urilor şi ale monştrilor (), Oscuro îşi propune, şi în mare măsură reuşeşte, să facă viaţa grea tinerilor cu caş la gură şi să o uşureze pe cea a aventurierilor experimentaţi. Inventarul şi echipamentul NPC-urilor au fost modificate în funcţie de nivelul lor şi nu al jucătorului. Dungeon-urile au fost repopulate, cuferele au fost umplute în funcţie de dificultatea „paznicilor" şi astfel recompensa devine direct proporţională cu riscul. Spuneţi, deci, adio situaţiilor stupide în care un personaj de nivel 4 ajungea Campion în Arenă sau să pună mâna pe Umbra's Armor . La fel, zombie-ul care vă mânca de vii nu va mai fi la fel de ţanţoş după ce veţi fi crescut zece - cincisprezece niveluri.

Deşi la început Oblivion Overhaul şi-a propus să fie mai mult un mod de echilibrare a gameplay-ului, pe parcurs a devenit mai mult decât atât. Momentan a ajuns la 500 de mega, înglobează o serie de alte mod-uri foarte apreciate, adaugă câteva zeci de obiecte şi monştri noi, modifică o miriadă de variabile... şi lista poate continua până mâine. În fine, lista modificărilor e atât de mare încât doar simpla enumerare a lor ar ocupa mai mult spaţiu decât review-ul lui Marius Ghinea. Cert este că, mulţumită modului Oscuro's Oblivion Overhaul, Oblivion-ul pare cu totul şi cu totul alt joc. Este mult mai dificil, dar şi răsplata este pe măsură.



Amazoane la lucru


Un grup de feministe

P.S: Din păcate, când Oscuro's Oblivion Overhaul mi-a sărit în braţe, DVD-ul plecase. Deci, dacă vă este milă de conexiune, va trebui să aşteptaţi numărul viitor. Dacă nu vă e frică de un fişier de aproape 500 MB, aruncaţi un ochi peste site-ul jorgeoscuro.googlepages.com

■ cioLAN


Cică e un Frost Minotaur


Ceramica face pe om...



Sunteți pregătiți?



La ora la care veți citi acest jurnal, mai mult ca sigur The Burning Crusade va fi în mâinile voastre sau cel puțin ale prietenilor voștri mai norocoși. În fine, mult așteptatul expansion pentru World of Warcraft a fost lansat, la un preț standard de $39,99 și cu un număr limitat de ediții speciale pentru colecționari, la un preț de $69,99. Desigur, expansion-ul așteptat cu sufletul la gură de cei peste 8 milioane de jucători generează suficiente idei de afaceri și mulți dintre cei care nu au comandat în avans o copie se plâng că prețul oficial a fost de mult depășit în unele magazine, în special online.

În România, puțini știu că World of Warcraft a înregistrat cele mai mari vânzări din istoria divertismentului electronic autohton, iar entuziasmul fanilor se evidențiază și în numărul foarte mare de precomenzi. Conform Best Distribution, peste 2000 de jucători și-au rezervat deja copia de TBC și mulți alții așteaptă să îl achiziționeze din magazine. Din nefericire, Blizzard nu ne consideră o piață importantă, așa că numărul de copii disponibile la noi va fi limitat destul de tare, în favoarea unor nații cu buzunarul mai mare, precum Anglia sau Germania. Vestea și mai tristă este că numărul global de jocuri TBC va fi... subțire, Blizz temându-se de o creștere prea bruscă a populației. Oricum, pentru nefericiții care nu vor mai găsi expansion-ul acum, vor exista mai multe etape de distribuție, așa cum a fost și în cazul lui WoW. În România, TBC poate fi cumpărat la un preț de 119,9 lei de pe GameShop, versiunea standard.

Așa cum bine știți cu toții, principalele noutăți pe care le aduce The Burning Crusade sunt creșterea level cap-ului la 70, un întreg continent nou-nouț numit Outlands și două noi rase, Draenei și Blood Elves, care îi oferă acum Alianței șansa de a-și întregi echipa cu șamani, respectiv Hoardei de a avea paladini. În plus, TBC mai aduce o meserie nouă, aceea de jewelcrafting, precum și așa-numitele socketed items – cine a jucat Diablo, știe despre ce e vorba, cine nu a jucat Diablo, noul feature este similar cu enchanting-ul.



Desigur, Blizzard nu pune cuțitu-n gât celor care nu vor să mai dea 40 de dolari pentru expansion, dar nefericiții care îndrăznesc să facă asta vor rămâne limitați la level 60 și nu vor putea accesa o parte considerabilă de conținut, Outlands. De asemenea, vor putea numai să se oftice admirând minunățiile de arme și echipamente noi, însă nu le vor putea folosi pentru că nu le va permite level-ul. În plus, vor fi probabil primii care se vor trezi dați afară din ghildă, deoarece instance-urile din Outlands necesită 25 de jucători și nu 40, această modificare determinând multe comunități importante să își reconsidere numărul de membri.

Principalele griji ale jucătorilor se referă în special la exuberanța generală, care va atrage după sine un Outlands supra-aglomerat și lag, cu atât mai mult cu cât mulți jucători ieșiți la pensie în Wow vor reveni odată cu expansion-ul. În această privință, Blizzard se gândește la o serie de măsuri care ar putea supăra o mulțime de comunități WoW: posibilitatea de a împărți un server suprapopulat în două. Așadar, dacă te afli cumva pe unul din acele servere în care stai la coadă câte o oră ca să te conectezi, te-ai putea trezi despărțit la un moment dat de prieteni și singur singurel pe un realm nou. Ei bine, lucrurile nu stau chiar așa de rău și nici nu sunt chiar atât de drastice. În cazul serverelor suprapopulate, Blizzard va oferi inițial posibilități de transfer gratuit, iar apoi - dacă încă mai e necesar - va ține cont de ghilde când va efectua trierea comunității.

Acestea fiind spuse, îmi doresc să ne întâlnim fericiți în Outlands, unde probabil îmi voi crește un Blood Elf... nu, nu paladin, ci mai mult ca sigur rogue. Întrebarea este: Are You Prepared?!

Laura Bularca

DEAD OR ALIVE 4

Bătaia e ruptă din Rai

Jocuri cu bătăi sunt destule, indiferent de consola care le duce-n spate, însă, odată cu apariția unei noi generații de console, majoritatea își trag urgent un nou număr în coadă și capătă un face lift ce atestă intrarea lor într-o nouă eră a caftului. Mortal Kombat, Tekken și Dead or Alive sunt doar trei dintre cele mai cunoscute serii care au crescut generații întregi de jucători topiți după astfel de jocuri, iar siguranța faptului că vor continua să o facă și în viitor, indiferent de numărul pe care-l vor purta în coadă, dovedește un singur lucru - avem nevoie de ele. La prima vedere, Dead or Alive nu pare a fi cea mai prolifică serie dintre toate, dar ne putem înșela cu ușurință dacă nu-i studiem cu atenție arborele genealogic. Însă pe noi ne interesează prea puțin pe unde a trecut. Ceea ce ne interesează sunt diferențele și noutățile pe care le poate aduce nu doar


Un caft idilic



faţă de serie, dar şi faţă de concurenţa care aşteaptă întotdeauna după colţ pentru a lovi cu un nou titlu în plexul solar al adversarului. Iar când spun concurenţă, nu mă refer la un joc anume, ci la actuala bătălie dintre Microsoft şi Sony, cei doi giganţi ai consolelor căutând mereu noi motive pentru a vinde mai mult decât celălalt. Pentru Microsoft şi fanii genului, unul dintre principalele motive care au crescut vânzările „bătrânei" console Xbox a fost Dead or Alive 3, iar odată cu lansarea la


Ninja vs. stilul beţivanului şi dovada că, uneori, ce-i prea mult strică


La Mariposa. La luchadora care are cu ce

apă a noii generaţii, respectiv Xbox 360, Dead or Alive 4 părea a fi asul din mânecă pregătit în aşteptarea sosirii unui adversar de temut: PlayStation 3. Dar, PS3-ul isteţimilor de la Sony a venit cu un an întârziere şi o serie de probleme deloc de neglijat, iar pentru un nou Tekken mai avem de aşteptat. Până atunci însă, fanii care îşi doresc cafturi next-gen pot sta liniştiţi. DOA 4 este cel mai arătos şi mai fulgerător „caftangiu" de pe piaţă la ora actuală.

La Mariposa se pregăteşte de finalizare


Master Chief învaţă că viaţa este un lung şir de eşecuri

Între pumni şi picioare

În caz că cineva ar încerca să scotocească prin arhive, îl voi scuti de efort. Povestea din DOA 4 este cam aceeaşi comparativ cu DOA 3, adică ninjalăi şi karatişti uniţi de dorinţa de a distruge DOATEC, oamenii de la DOATEC care încearcă să-i oprească, o gagică dornică să devină vedetă rock şi tăticul ei care încearcă s-o oprească, plus alte câteva escapade secundare care condimentează oferta. Urmăriţi filmul şi veţi înţelege puţin mai mult din trecutul DOA. Restul este caft.

Seria DOA a fost dintotdeauna o casă primitoare pentru voluptoasele practicante de arte marţiale cu forme apetisante şi costumaşele lor sumare care lasă loc interpretării (hâh!). Cu siguranţă, mulţi dintre voi vor parcurge cu frenezie modul Story numai pentru a debloca noi „costume de baie" şi secvenţe cinematice în care eroinele noastre îşi arată formele apetisante în toată... ăfff... splendoarea lor. Pentru începători există modul Sparring, unde pot fi exersate toate combinaţiile posibile pe un adversar impasibil în faţa seriilor de pumni şi picioare încasate la nesfârşit, şi chiar un mod Spectator, ce permite analiza atentă a stilurilor de luptă puse pe tavă de către cei doi adversari controlaţi de AI. Celelalte moduri de joc solo caracteristice seriei sunt Time Attack, Survival, Versus, Team Battle şi Tag Battle, cireaşa de pe tortul offline, unde măcelul dintre două echipe a câte doi jucători garantează ore întregi de distracţie non-stop... cu condiţia să-i adăugăm consolei încă un controller.

În termeni de gameplay, DOA 4 este tot ceea ce ne-am putea dori de la un astfel de joc, butoanele şi combinaţiile pe care acestea le pun la dispoziţia jucătorului fiind uşor de învăţat. Jocul seamănă foarte mult cu un Tekken pe prafuri (altă comparaţie nu prea găsesc), cafturile împotriva adversarilor controlaţi de AI lăsând foarte puţin timp de gândire înaintea aplicării unor lovituri bine plasate sau a combo-urilor, în condiţiile în care adversarul contraatacă cu succes de cele mai multe ori. Combinaţiile ce pot fi folosite pe spinarea AI-ului sunt destule, iar strategiile aplicate pe baza stilului folosit de către fiecare adversar în parte pot aduce victorii nesperat de uşoare, în ciuda faptului



că DOA 4 rămâne, ca orice asemenea joc, un ucigaş al fragilelor butoane de pe controller-ul chinuit de istericalele unui jucător mai nervos. Se poate câştiga şi aşa. Cum spuneam, contraatacul fulgerător lasă prea puţin loc de gândire şi asta ar fi o mică-mare problemă la DOA 4, deoarece, pentru a ghici momentul în care adversarul trece la contraatac, te poţi trezi mort şi îngropat înainte de a răspunde cu o dreaptă la cutie. Producătorul poate argumenta că este nevoie de foarte multă precizie şi fineţe, la fel de bine cum mulţi dintre jucători pot afirma că sistemul de contraatac este prost gândit. Din nefericire, AI-ul se pricepe de minune la contraatacuri, ceea ce poate face confruntările cu atât mai nedrepte şi în acelaşi timp extrem de provocatoare.


Dacă nici pe autostradă nu eşti în siguranţă...


O clonă de Bruce Lee la cumpărături


Ah... să nu uităm boss-ul

Nu m-atinge, că-ţi rup gura

În single player adversarii sunt, în cea mai mare parte, abordabili, însă luptele împotriva unora dintre ei mi-au mâncat zilele. Să luăm boss-ul, pe care l-am întâlnit cu fiecare personaj în parte de 15 ori înainte să pun capăt campaniei solo. Cu greu îmi aduc aminte de momente mai frustrante decât cele în care acesta dispărea, îmi reapărea în spate şi-mi aplica o fatalitate cu ajutorul căreia nu numai că-mi spărgea capul, dar mă lăsa şi cu bara de sănătate pe jumătate goală. Nici vorbă să te mai gândeşti la combinaţii! De cele mai multe ori am folosit una sau două lovituri eficiente şi am continuat cu aceleaşi serii interminabile, tocând butoanele controller-ului.



Adevărata problemă care sapă campania solo din DOA 4 o constituie faptul că AI-ul nu ştie să folosească eficient stilul de luptă al unor adversari, luptele împotriva acestora echivalând cu o plimbare prin parc cu zmeul agăţat de-un deget. Dar, pe măsură ce modul Story se apropie de final, jocul deblochează accesul la un număr important de personaje noi, cu stiluri aparte de luptă, inclusiv un Spartan „răpit" din universul Halo. Personajul cu care am preferat să-mi fac de cap a fost, însă, La Mariposa, o bunătate de fătucă pe care am ales-o atât din motive practice, cât şi... ei bine... estetice. Single player-ul rămâne, totuşi, doar o scurtă şedinţă de antrenament înaintea intrării pe tărâmul online, unde DOA 4 îşi arată adevărata faţă. Aici, gameplay-ul este mai balansat, deşi experienţa îşi va spune mereu cuvântul în faţa unui începător. Pentru cei care au la îndemână o conexiune stabilă de tip broadband la internet, rejucabilitatea este garantată. Componenta online din DOA 4 este cel puţin interesantă, jucătorii având posibilitatea să admire pe un ecran lupta dintre doi adversari în timp ce-şi aşteaptă rândul, să socializeze între ei şi să deblocheze accesul la mult mai multe costume şi obiecte cu ajutorul cărora să adauge puţină personalitate sălii de aşteptare.

Aşadar, ce este DOA 4?

DOA 4 este în primul rând distractiv, pentru că în niciun alt joc nu-mi aduc aminte să fi aruncat pe cineva de pe un pod sau printr-un geam, să-l fi călărit ca pe o sanie pe trepte sau să-l fi aruncat în trafic, izbindu-l de maşini. În acelaşi timp, engine-ul grafic este de-a dreptul superb, DOA 4 profitând din plin de pe urma celor mai noi tehnologii în materie, HDR-ul, iluminarea, shader-ele şi animaţiile excelente transformând jocul într-o experienţă unică. De asemenea, personajele sunt foarte bine randate, iar unele locaţii sunt atât de bine realizate încât m-au lăsat cu gura căscată şi numai pumnii pe care i-am încasat în clipa următoare m-au trezit din visare. Şi ce frumos visam! Sunetul este o cu totul altă mâncare de peşte, Aerosmith potrivindu-se ca nuca în perete acolo unde şi-a băgat coada, dar per ansamblu, muzica şi efectele speciale sună foarte bine. Singura mea nemulţumire este legată de faptul că indiferent de zona geografică în care DOA 4 a scos ochii la soare, personajele refuză să vorbească altă limbă decât japoneza subtitrată în engleză. Aşa sunt eu, mai pretenţios. Important este că nimic nu m-a oprit să apreciez adevărata valoare pe care i-o conferă fluiditatea animaţiilor, luptele electrizante, grafica superbă şi rejucabilitatea aproape infinită de care se bucură cel mai bun joc al genului disponibil pentru Xbox 360. Să fiţi caftiţi.

■ KiMO

- **Gen** Fighting
- **Producător** Team Ninja
- **Distribuitor** Tecmo
- **ON-LINE** www.deadoralivegame.com
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Microsoft Xbox 360 oferită de Microsoft România

Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază:	ASUS chipset I945P Socket 775
Procesor:	Intel® Core™2 Duo E6300
Memorie:	1 GB DDR 2
HDD:	250 GB
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX 400W
	card reader



Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

Lăsaţi morţii să vină la mine!

DEADRISING

Nu ştiu despre alţii, dar primul lucru care mi-a sărit în ochi pe cutia jocului a fost interesanta subliniere a producătorului, care susţine sus şi tare că Dead Rising „nu este produs, aprobat sau licenţiat de proprietarii sau creatorii filmului George A. Romero's Dawn of the Dead". Cum naiba să nu zâmbeşti pe sub mustaţă, când de fapt Dead Rising este exact Dawn of the Dead, ideea de la care porneşte şi asemănările cu horror-ul care mi-a marcat o noapte din viaţă şi-mi va bântui bătrâneţile fiind mai mult decât evidente. Adică avem de-a face cu aceeaşi hoardă pestriţă de zombie însetată de sânge pe de o parte, iar pe de alta o mână de supravieţuitori baricadaţi într-un mall, care se agaţă cu disperare de speranţa că cineva va încerca să-i scoată din bucluc. Numai Dumnezeu ştie de când aştept un joc care să ridice la rang de artă măcelărirea morţilor-vii pe bandă rulantă, iar acum iată-l… cum vine spre miiineeee!!! Piei, satană!

Pasiunea mea, fotografia

Povestea morţilor sculaţi din Dead Rising nu este una oarecare, iar de aflat o aflăm prin lentila aparatului foto din mâna stângă a jurnalistului Frank West. Frank al nostru este mare amator de senzaţii tari şi lucrează întotdeauna pe cont propriu, îndrăzneţul erou mândrindu-se cu o carieră „periculoasă" din care nu lipsesc războaie şi tot felul de atrocităţi, acoperind evenimentele care i-au adus nu doar faimă, dar şi un cont gras în bancă. Aşa se face că imediat ce află că trupele Gărzii Naţionale au închis accesul către orăşelul Willamete din statul Colorado, nu stă prea mult pe gânduri, îşi strânge sculele, angajează un pilot de elicopter şi zboară într-un suflet către locul cu pricina în speranţa că va da, în sfârşit, lovitura. Misterele sunt făcute pentru a fi dezlegate, nu-i aşa? Pentru o ştire de senzaţie, secretul care se ascunde în Willamete pare mană cerească pentru Frank, însă, odată catapultat în miezul evenimentelor, realizează cu surprindere că cel mai tare reportaj din


Hai cu tata, nu-ţi fie frică


Let's rock!

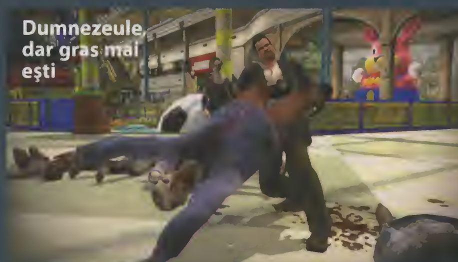

În sfârşit, o oază de linişte...

cariera sa s-ar putea transforma într-o afacere cam greu de digerat pentru stomacul lui subţire. Oraşul este invadat de zombie, iar singurii supravieţuitori s-au baricadat, cu mic cu mare, într-un mall. Să-mi fie frică?

Pentru un joc de acţiune care îţi oferă şansa să stârpeşti o armată de zombie, mulţimea acestora este covârşitoare. Miile de mortăciuni sunt, practic, pretutindeni, iar sentimentul că eşti urmărit de fiecare individ în parte este de-a dreptul covârşitor, o senzaţie pe care se grăbesc s-o accentueze unindu-şi forţele şi năpustindu-se cu sete asupra victimelor. Din fericire, sunt proşti şi lenţi, dar compensează repede prin faptul că se pot aduna într-un număr prea mare pentru a-i mai ocoli cu uşurinţă. Dar de ce să-i ocolim când putem să-i măcelărim? La urma urmei, nu de asta ne-am strâns aici? Or fi ei câtă frunză, câtă iarbă, însă metodele de stârpire a morţilor-vii nu sunt deloc puţine. Un pistol ar fi cea mai bună alegere, dar de ce să risipeşti bunătate de gloanţe, când îi poţi snopi în bătaie cu o casă de marcat, o crosă de golf, să faci cărare printre ei şutând cu sete mingea de fotbal sau să-ţi acordezi chitara pe spinările lor? Sau, de ce nu, să-i smulgi unuia dintre ei mâna şi să-l iei la palme. Culmea automutilării! Într-un complex de magazine care a transformat în arme aproape orice articol din vitrine, singura limită este imaginaţia jucătorului. Recomand cu căldură maşina de tuns iarbă.

Killing zombies is fun!

Ei, şi de ce n-ar fi, dar să nu uităm că trebuie să mai şi scăpăm cu viaţă din infern. Supravieţuitorii îi pot sări oricând lui Frank în ajutor, cu condiţia să-i înarmeze corespunzător pe unii dintre ei (se pricep de minune să tragă cu arma), dar dacă sunt lipsiţi de mijloace de apărare, nu fac altceva decât să-l urmeze orbeşte. Situaţia se complică astfel, deoarece unul dintre scopurile principale ale lui Frank este să-i ducă foarte repede la adăpost de colţii fiarelor. Că mai moare câte unul (în cazul meu au picat ceva mai mulţi), nu-i niciun bai. Cine l-a pus să se năpustească de nebun într-o grămadă de zombie? Soarta. De cele mai multe ori, însă, fiecare dintre ei ascultă cu sfinţenie ordinele lui Frank (de la care, uneori, se abat în mod stupid), care le poate controla destul de uşor deplasarea prin intermediul unei interfeţe suficient de intuitive pentru a nu ridica probleme. Dacă ar fi fost după mine, i-aş fi lăsat pe cei mai mulţi dintre ei în plata Domnului să se descurce cum vor, dacă salvarea acestora nu mi-ar fi adus puncte de prestigiu, adunarea unui număr cât mai mare fiind esenţială în Dead Rising. Iar pentru că este fotograf de meserie, ce altă metodă de a strânge puncte cu uşurinţă ar exista în afară de aparatul de fotografiat? Niciuna, pentru că fotografiile aduc cele mai multe puncte de prestigiu, cu menţiunea că fiecare dintre ele este cotată diferit, în funcţie de calitatea şi dramatismul surprins pe peliculă. Cu cât fotografia este mai impresionantă prin prisma dramei sau violenţa dusă la extrem pe care o surprinde, cu atât mai mare va fi numărul de puncte alocat, iar Frank va creşte mult mai repede în nivel, căpătând experienţă. În timp, experienţa îl va recompensa pe erou cu noi mişcări aducătoare de moarte şi creşterea performanţelor fizice, de care va avea mare nevoie mai târziu în joc.


Dumnezeule, dar gras mai eşti

Oricât de distractivă şi provocatoare ar fi însă schingiuirea mortăciunilor, Dead Rising n-ar fi avut niciun farmec dacă dezlegarea misterului care înconjoară invazia morţilor-vii n-ar depinde de îndeplinirea unui interesant şir de misiuni. De-a lungul celor 72 de ore care îl despart de sosirea elicopterului cu ajutorul căruia s-a aruncat de bună voie şi nesilit de nimeni în iad, Frank poate să aleagă ordinea în care le va duce la îndeplinire şi să o facă într-o perioadă de timp bine determinată. În caz contrar, distracţia ia sfârşit iar jucătorul este invitat să reia jocul de la început sau din ultimul punct de salvare. Nu trebuie să


Băi, dacă-ţi zic! Uite-atât era de mare


Scuză-mă, ce ziceai?

George A. Romero's Dawn of the Dead

O asistentă, un polițist, un bandit, nevastă-sa, un tarabagiu și alți câțiva supraviețuitori ai unei epidemii care a cuprins întreaga planetă, transformând omenirea într-o armată de zombie agresivi. Singura scăpare din calea gurmanzilor topiți după carne proaspătă pare a fi un mare complex de magazine. Dar pentru cât timp?

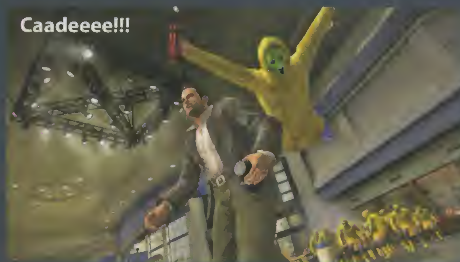
Ramake-ul clasicului din 1978 este unul dintre cele mai bune filme horror realizate vreodată și dovada vie că un zombie poate face casă bună cu comedia, filmul adresându-se nu doar fanilor genului, dar și celor care caută un film de acțiune pe care să-l țină minte o viață întreagă. Prost să fii să-l ratezi!



ignorăm nici misiunile secundare, deoarece pot scoate la iveală noi arme și o mulțime de alte bonusuri. Timpul însă, ne presează, iar modul în care în care ne petrecem cele 72 de ore poate dezvălui un final alternativ, complet diferit de ceea ce ne-am putea aștepta să se aleagă de destinele celor implicați în poveste și nu numai.

Fain și nu prea

Ar fi fost frumos dacă aș fi tras acum linia peste Dead Rising și aș concluziona că este o capodoperă în materie, m-aș închina la stele și i-aș mulțumi în scris colectivului de la Capcom, dar nu pot. Nu fără a menționa sistemul infec... pardon, putred de salvare care îți dă posibilitatea să salvezi progresul în prea puține locuri (toaletele sunt locul ideal), rezervându-i operațiunii un singur slot! Dacă nu ar fi fost un joc dificil, poate că aș fi înghițit ușor gălușca, dar este departe de a fi astfel. Distanțele dintre punctele de salvare sunt atât de mari, încât decesul survenit într-un moment în care ai parcurs deja o bună bucată din joc fără a salva te poate trimite în brațele exasperării. Singurul lucru pe care îl mai poți face apoi este să încarci cea mai nouă salvare a progresului sau să o iei de la capăt, folosind punctele de experiență pe care le-ai adunat cu trudă de-a lungul timpului. Ferească sfântul să fii aproape de final și să salvezi experiența acumulată, în loc să te întorci la ul-


Caadeeee!!!

tima salvare. Am încercat sentimentul pe propria piele și nu îl recomand nimănui. Sunt curios câți dintre oamenii întregi la minte (nu mă încadrez în categorie) ar mai avea răbdarea și nervii să reia întreaga poveste de la capăt fără a mușca din controller. Prin




Cât mi-au dat de furcă animalele astea...

comparație, insistența ecranelor de încărcare este o nimica toată, chiar dacă în primă fază „pauzele lungi și dese" m-au cam scos din pepeni. La fel de frustrantă este și decizia unor minți crețe de la Capcom care au decis să renunțe la fonturile mari în cazul dialogurilor scrise ce răsar, inevitabil, pe întreg parcursul jocului, cu fiecare personaj și situații noi întâlnite în cale. În lipsa unui monitor LCD sau a posibilității de a-l juca pe un televizor HD, faptul că este dificil să citești dialogurile afișate pe un televizor normal îți poate tăia tot cheful de a mai înțelege ce se întâmplă în jurul tău. Dezamăgirea maselor nu avea cum să fie decât una pe măsură, jucătorii de pretutindeni exprimându-și deja nemulțumirea în direcția producătorului, cerând cu insistență un patch care să rezolve problema. Capcom a răspuns că face tot ce-i stă în putință pentru a-i mulțumi, însă patch-ul se lasă în continuare așteptat.

Morții au vorbit

Și ne-au zis mai mult de bine, deoarece în ciuda frustrărilor cu care ne gâdilă tâmplele, Dead Rising este un joc foarte reușit. În viața mea n-am văzut hoarde de zombie mai mari și nicio clipă nu am întâlnit două mortăciuni identice adunate la un loc, fiecare dintre ele părând a avea propria ei personalitate (dacă un mort poate avea așa ceva). Mai mult decât atât, jocul este de-a dreptul impresionant din punct de vedere vizual, mulțimea detaliilor lovind la tot pasul, creionând cu succes un univers atât de credibil încât pe alocuri stai și te gândești dacă nu cumva trăiești un film. Dead Rising se joacă și se aude la fel de bine, iar pentru cei care vor trece peste neajunsurile sale, distracția pe care o poate oferi măcelărirea unei armate de zombie pe bandă rulantă este garantată. Să-nceapă măcelul!

■ KiMO

- **Gen** Action
- **Producător** Capcom
- **Distribuitor** Capcom
- **ON-LINE** www.dead-rising.com
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Microsoft Xbox 360 oferită de Microsoft România

Wii Sports

Avanpremiera sportivă

După Leipzig am explicat, am povestit, am aşteptat, am mai aşteptat şi uite că a venit. Ca şi la Game Convention, primul joc pe care am pus mâna a fost Wii Sports şi totul era aşa cum ţineam minte. De această dată, fără limita de timp şi fără explicaţiile inutile turnate mecanic de domnişoarele „instructoare". Altfel drăguţe şi amabile. Wii Sports este începutul Wii pentru simplul fapt că este inclus în pachetul de bază şi este deja un motiv pentru care să ai Wii.


După cum am spus, este un tech demo

De la „as" la „out of the park"

Punctul forte al colecţiei Wii Sports este simplitatea celor cinci jocuri. Practic, experienţa ta în jocurile video nu contează deloc, de ajutor însă pot fi orele petrecute practicând unul din aceste sporturi. Wii Sports se mulează astfel pe strategia de „Family Fun" gândită de Nintendo pentru Wii, de exemplu Revolution. Oricine poate deprinde regulile jocului în câteva minute şi dacă ne gândim că rar trebuie să foloseşti şi butoanele de pe Wiimote, este lesne de înţeles că practicarea acestor cinci sporturi este la îndemâna oricui, indiferent de sex, vârstă şi, după cum am mai spus, trecutul gameristic. De exemplu, în timpul meciurilor de tenis nu ai altceva de făcut decât să te mişti ca şi cum în locul Wiimote-ului ar fi racheta de tenis. Nu se apasă niciun buton, nici măcar atunci când serveşti. Totul merge aproape la fel ca pe terenul de tenis, cu menţiunea că AI-ul se ocupă de deplasarea jucătorului în teren, iar în sarcina noastră cade doar executarea loviturilor. Este adevărat că pentru acestea poate fi folosită doar încheietura mâinii şi astfel putem juca liniştiţi de pe canapea sau din fotoliu, însă adevărata plăcere o găsim în executarea corectă a loviturilor. Totul contează pentru un retur reuşit de la deschidere până la finalizarea loviturii. Nu cred că exagerez dacă spun că tenisul din Wii Sports este o bună metodă de antrenament pentru partidele din realitate, dar şi invers. Majoritatea celor spuse despre tenis sunt valabile şi pentru golf, box, baseball sau bowling. Mişcările cerute de aceste jocuri le imită pe cele din realitate şi implicit acelaşi lucru se poate spune şi despre febra musculară de a doua zi, mai enervantă chiar decât o mahmureală. Bowlingul oferă şi el o experienţă plăcută şi singurele diferenţe între Wii şi realitate sunt greutatea bilei şi elanul mai scurt. Aici secretul stă în sincronizarea cu Mii-ul tău şi în a stăpâni cât mai bine efectul imprimat bilei din momentul lansării pe pistă. Bowlingul, ca şi golful de altfel, poate fi practicat de până la patru jucători folosind un singur Wiimote, fapt ce le oferă un avantaj la capitolul multiplayer faţă de box, tenis şi baseball.

Partidele de golf folosesc şi ele controller-ul intuitiv şi până la partea de putting, unde execuţia loviturilor presupune o mişcare mai „rafinată", nu te loveşti de probleme, atâta timp cât arunci o privire la viteza şi direcţia vântului. Wiimote-ul ia rolul crosei, lovitura poate fi exersată înainte de a lovi mingea, iar puterea



O partidă de tenis la dublu, la dublu

loviturii este dată de intensitatea cu care efectuăm mişcarea. O modalitate extrem de simplă de a aduce acest sport pretenţios în camera noastră cu preţul a trei mingi de golf, pe care în realitate le-am fi pierdut prin geamuri şi spectatori. Pun pariu că odată cu Wii-ul şi viitoarele jocuri de golf, moda minigolf-urilor de birou îşi va găsi sfârşitul şi locul îi va fi luat de ceva mult mai complex decât putting-uri simple de doi, trei metri. Am ajuns şi la cele mai periculoase sporturi din această colecţie. Boxul, periculos prin natura lui, îşi pierde din riscuri atâta timp cât loviturile adversarului se opresc în Mii-ul de pe ecran. Ideea este simplă şi în acest caz. Folosind Wiimote-ul şi nunchuk-ul ataşat, pornim avalanşa de directe, croşee şi uppercut-uri


Aproape strike

până când adversarul este pus la podea. Dacă, în nesăbuința lui, se ridică, o luăm de la capăt și, aruncând lovituri la corp și la cap, îl trimitem la numărătoare pentru ultima oară. Nu trebuie să uităm nici de gardă, însă AI-ul nu lovește într-un ritm susținut oricum, deci cei axați mai mult pe ofensivă nu au de ce să-și facă probleme. Boxul primește totuși un minus pentru sincronizarea celor două controller-e, care lasă de dorit în special când încerci combinații mai rapide de lovituri sau schimbi înălțimea acestora. Acesta chiar nu oferă o experiență prea diferită față de ceea ce am întâlnit pe eye-toy. Am încadrat și baseball-ul la sporturi periculoase, dar nu pentru cunoscutele bătăi care animă aceste meciuri, ci pentru riscul de a lansa Wiimote-ul prin peisaj, eventual televizoare sau oameni. Poate nu credeți, dar asemenea evenimente au avut loc și, în bine-cunoscutul stil american, „victimele" i-au dat în judecată pe cei de la Nintendo. Riscul este prezent atât când suntem la primire, cât și când încercăm să aruncăm mingea în moduri cât mai înșelătoare cu putință.


Fără pantaloni în carouri nu are niciun farmec







După cum au promis

Plăcerea de a reuși un as, KO, eagle, four-bagger sau un „out of the park" este dată tocmai de felul în care se folosește Wiimote-ul și acuratețea cu care mișcările tale sunt interpretate. Să nu uităm că Wii Sports rămâne un tech demo al cărui rol este de a demonstra și de a ne obișnui cu modul de utilizare al acestei console, într-adevăr inedit și extrem de distractiv. Acesta este și motivul pentru care grafica și sunetul ne trimit cu gândul la vremuri de mult apuse, importanța lor având o pondere foarte mică în cazul de față. Totuși difuzorul amplasat în Wiimote aduce încă o bilă albă consolei, iar sunetele din momentul loviturilor contribuie la similitudinile cu sportul practicat în realitate. Jocurile din Wii Sports pot fi jucate atât cu AI-ul, care se descurcă binișor, cât și în multiplayer, condiția fiind ca pentru tenis, box și baseball să avem cel puțin încă un Wiimote și un nunchuk, pe lângă setul disponibil în pachetul inițial.

Wii Sports a fost doar începutul. Un început distractiv, promițător și gratuit, care ne-a demonstrat că producătorii de jocuri sunt limitați doar de imaginația lor în ceea ce pot face. Dacă luăm în considerare și accesoriile aflate deja în producție pentru ultimul venit în noua generație, este lesne de anticipat că ne vom reîntâlni cu aceste cinci sporturi realizate individual și la alt nivel. Atunci să vezi condiție fizică.

■ **Rzarectha**


Altă plasmă nu mai cumpărăm săptămâna asta

- **Producător** Nintendo
- **Distribuitor** Nintendo
- **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- **Calitate** ★★★★

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games, tel. 021-345.55.05

BEST OF HARDWARE '06

Sony **DCR SR90 Camcorder**

Mai multă imagine, mult mai simplu de stocat



O nouă găselniţă marca Sony şi-a făcut de curând apariţia pe piaţă. Despre celebrele lor camere video cu înregistrare pe bandă sau direct pe DVD am mai povestit. Noutatea la acest model de cameră video este hard diskul de 30 GB ce este folosit pentru stocarea informaţiilor. La fel ca şi în cazul înregistrării direct pe DVD, şi această cameră cu HDD foloseşte compresia MPEG2 pentru a stoca informaţiile. Având posibilitatea de a înregistra cu un bitrate variabil, se poate ajunge ca întreg HDD-ul să stocheze până la 21 de ore de film. Avantajul stocării pe acest tip de suport este comoditatea. Nu mai este cazul să vă faceţi griji că aţi rămas în pană de casete sau discuri. De asemenea, informaţia se transferă mult mai rapid pe un PC. Camera DCR SR90 a rămas fidelă lentilelor Carl Zeiss, iar în spatele lor se ascunde un senzor CCD de 3,3 megapixeli. Zoom-ul optic atinge valori maxime de 10x, în timp ce în modul Digital se poate ajunge şi până la 120x. Înregistrarea se realizează în format widescreen 16:9 m, fapt avantajat şi de ecranul său lat LCD hibrid de 2,7 inchi.

▸ **Ofertant:** Flamingo Computers, ▸ **Telefon:** 021-08008-CallPC(225572), ▸ **Preţ:** 3.089 RON

BenQ **MP610**

Cinematograf acasă

Încep să apară modificări esenţiale în această zonă a cinematografiei pentru acasă. Nu chiar acolo unde am dori noi, adică la preţuri, ci mai mult pe „ecran". În cazul de faţă, putem vorbi despre o nouă tehnologie de administrare a culorilor sRGB, ce oferă o acurateţe şi un contrast mult mai bun al imaginii. Un alt avantaj major al lui BenQ MP610 este silenţiozitatea. Deşi „loveşte" cu 2000 de ANSI lumeni, nivelul zgomotului este foarte redus, aproape că nici nu îşi face simţită prezenţa în cameră. Durata de viaţă a lămpii este de aproximativ 4000 de ore în modul economic.

▸ **Ofertant:** Partenerii BenQ, ▸ **Telefon:** N/A, ▸ **Preţ:** 2.462 RON



Logitech **Harmony 555 Advanced Universal Remote**

Puteţi să aveţi totul la o simplă apăsare de buton

Aruncaţi o privire prin camera voastră şi număraţi câte telecomenzi vă ies la socoteală.



Dacă vă place să fiţi înconjuraţi de multe chestii hi-tech, presupun că numărul telecomenzilor este destul de mare: televizorul, DVD playerul, video recorder-ul, sistemul audio, camera video, PC-ul şi lista poate continua... de ce nu, chiar şi jaluzelele sau lumina ambientală? Nu, nu glumesc, aceste lucruri chiar sunt posibile. Ei bine, doar cu Logitech Harmony 555 toate acestea pot fi controlate, configurate sau setate în ce moduri dorim. Este o telecomandă universală, care poate fi programată în funcţie de ceea ce vrem să facem. În mod normal, pentru a viziona un film de pe DVD trebuie să apăsăm 5-6 butoane, de pe trei telecomenzi. Cu această telecomandă e suficient să apăsaţi unul singur şi se aprinde televizorul, trece în modul video, pornesc DVD playerul şi sistemul audio. Mai rămâne să apăsaţi „play" şi să reglaţi volumul. Toate acestea dintr-un sigur device. Programarea telecomenzii nu e foarte grea. Din moment ce aţi conectat-o la PC prin USB, cu ajutorul unui program propriu se pot configura toţi parametrii unei anumite activităţi. Există o singură problemă. Pentru a vă configura aparate electronice la care nu aveţi telecomanda nativă sau aceasta nu funcţionează, trebuie să dispuneţi de o conexiune la internet. Baza de date a celor de la Logitech este updat-ată încontinuu şi cuprinde toate codurile de infraroşu pentru sute de mii de device-uri de la cele mai noi televizoare HDTV, până la unele modele de CD playere de acum 10 ani.

Telecomanda este foarte ergonomică şi uşurică. Alegerea acţiunii pe care doriţi să o execute se poate face de pe ecranul LCD al acesteia. Seara, când lumina este mai slabă, tastele telecomenzii sunt iluminate, astfel încât să poată fi uşor de găsit chiar şi de cineva care nu a mai folosit-o.

Partea mai costisitoare a lui Logitech Harmony 555 sunt acumulatorii. Pentru a funcţiona, telecomanda are nevoie de nu mai puţin de patru baterii/acumulatori de tip AAA.

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
▸ **Telefon:** 031-402.22.92, ▸ **Preţ** 120 EURO (fără TVA)

Logitech MX Revolution
Cel mai avansat mouse de pe planetă?

Din punct de vedere tehnologic... da, pare a fi unul dintre cele mai avansate dispozitive de acest gen din portofoliul celor de la Logitech. Odată cu împlinirea celor 25 de ani de existenţă a companiei, aceştia au dorit să sărbătorească evenimentul prin lansarea unor produse mai... deosebite, iar MX Revolution este unul dintre acestea. Cel mai interesant aspect al acestuia este controlul. MicroGear Precision Scroll Wheel este ingredientul secret care face mult mai rapid lucrul cu acest mouse. În funcţie de aplicaţia în care lucrăm, rotiţa magică permite sau nu o accelerare a efectului de scroll. De exemplu, când lucrăm cu un tabel Excel foarte mare, printr-o simplă rotire putem naviga prin acesta foarte rapid. În momentul în care trecem pe o pagină web, navigarea se face în stilul „rând cu rând". Nici cealaltă rotiţă din dreptul degetului mare nu trebuie ignorată. Cu ajutorul ei se poate naviga între aplicaţiile deja deschise mult mai rapid şi fără a mai fi nevoie să apelaţi la o combinaţie de taste.

Fiind un model wireless, în jocuri vă veţi simţi foarte „liber". Senzorul laser din dotare creşte considerabil precizia în mişcări,



iar datorită formei sale ergonomice se potriveşte ca o mănuşă în palmă.

Butonul touch to search este cu adevărat util celor care doresc să afle mai multe detalii despre un anumit cuvânt sau o frază. Tot ce aveţi de făcut este să selectaţi cuvântul sau fraza care vă interesează şi prin apăsarea acestui buton, o nouă fereastră se va deschide oferindu-vă rezultatele obţinute de motorul vostru preferat de căutare pe internet.

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ▸ **Telefon:** 031-402.22.92, ▸ **Preţ:** 90 EURO (fără TVA)

Hercules DJ Console MK2
Nu ignoraţi cererile pentru dedicaţii



Nu vi s-a întâmplat niciodată să treceţi întâmplător pe lângă pupitrul DJ-ului, evident din clubul preferat, şi să rămâneţi pentru câteva secunde uimit de ceea ce ştie acel om să facă cu doar câteva butoane? Nu este adevărat că aţi fi dat orice să fiţi preţ de câteva secunde în locul lui? Ei bine, o puteţi face. Cei de la Hercules ne oferă ediţia a doua a unei console destinate acestui lucru. Ea conţine aproape tot ceea ce foloseşte un DJ pe „sculele" lui de mii de euro. Deosebirea este că această consolă utilizează un PC pentru MP3-uri, pe când ceilalţi folosesc CD-uri sau viniluri. Modul de lucru este identic. Se pot face scratch-uri, se poate modifica tempo-ul etc. Există o varietate de butoane, pentru cross fading, pentru volum, pentru play, pentru egalizare, pentru efecte, pentru orice e nevoie ca să iasă un show pe cinste. Plaja de programe de gen cu care această consolă este compatibilă este destul de bogată, însă pe CD-ul ce însoţeşte MK2-ul se află o versiune dedicată a programului Virtual DJ. Conectica este şi ea impresionantă. Conectându-se pe USB, consola funcţionează ca o placă de sunet cu ieşiri pe patru canale, o intrare pentru microfon. De asemenea, mai dispune de un conector pentru căşti, ca să ascultaţi o altă melodie decât cea care este deja „on air".

▸ **Ofertant:** Ubi Soft România, ▸ **Telefon:** 021.569.06.00, ▸ **Preţ:** 165 EURO (fără TVA)

Leadtek WinFast TV USB II Deluxe
Un model nou, pentru o televiziune nouă



Noutăţile dau târcoale în această perioadă şi la capitolul televiziune. De această dată compania Leadtek ne oferă un produs mai deosebit atât prin performanţă, cât şi prin design. Modelul WinFast TV USB II Deluxe este un TV tuner extern conectabil la orice tip de PC sau notebook doar prin intermediul unui cablu USB. Graţie conecticii de care dispune, avem posibilitatea de a vizualiza şi înregistra semnal audio/video de pe orice sursă: TV, cameră video, video player etc. Spun orice sursă deoarece acest tuner ştie să „decodeze" toate formatele standard de transmisie a semnalelor audio/video cum ar fi NTSC, PAL sau SECAM. Pe de altă parte, chiar şi cei mai mari fani ai DJ-ilor de radio pot să rămână alături graţie modului FM inclus. Cu ajutorul acestuia, avem posibilitatea de a ne asculta postul de radio favorit fără nicio problemă.

Controlul programelor sau al altor funcţii se poate face fie de pe calculator mulţumită unui software foarte intuitiv şi uşor de folosit, fie prin intermediul unei telecomenzi.

Toate bune şi frumoase, însă dacă vă bate gândul să utilizaţi un tuner TV extern, asiguraţi-vă că PC-ul vostru are suficiente resurse pentru el, adică memorie şi un procesor mai sprintenaş.

▸ **Ofertant:** Skin Media, ▸ **Telefon:** 021-316.82.00, ▸ **Preţ:** 330 RON (cu TVA)

Genius Look 312P
Cu animăluţul la spionat

O idee excelentă mi se pare cea pe care cei de la Genius au şi pus-o în practică. O cameră web camuflată într-un ursuleţ de pluş inofensiv. Adevărul este că sub această formă este destul de greu de bănuit ce anume se ascunde în „năsucul" acestei jucării. Secretul? Un mic senzor CMOS, ce poate oferi o imagine color la o rezoluţie maximă de 640 x 480 dpi. Surpriza nu se opreşte aici. Acest ursuleţ ce poate fi aşezat în diferite poziţii are în dotare şi un microfon cu care captează aproape tot ce se aude pe o rază de câţiva metri. Conectarea ursuleţului se face la portul USB şi este compatibil cu o grămadă de aplicaţii ce au de-a face cu partea de audio/video.

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ▸ **Telefon:** 031-402.22.92, ▸ **Preţ:** 108 RON



Nintendo Wii
Nu te mai saturi de joacă

Nici nu am păşit bine în acest an că surprizele plăcute se ţin lanţ. De această dată, cei de la Nintendo chiar au reuşit să ne lase fără răsuflare cu cea de-a cincea video consolă din portofoliul lor. Fiind forţat de împrejurări, dar mai ales de concurenţa acerbă ce se întrezărea la orizont, Nindendo a trebuit să facă mult mai mult decât o versiune îmbunătăţită de GameCube. Aşadar, odată cu primul anunţ în cadrul E3 din anul 2004, Nintendo a pus bazele unei noi console revoluţionare, cu un concept complet nou, cu un sistem de control wireless şi o detecţie a mişcărilor în toate cele trei dimensiuni. Atunci părea un vis extraordinar de frumos, însă astăzi acel vis a devenit realitate.

La prima vedere, nu mi-a venit să cred ce dimensiuni are. Aveam impresia că este mult mai mare, mai masivă. Dimpotrivă, este puţin mai mare decât o unitate optică internă, cântăreşte puţin peste un kilogram, poate fi montată atât în poziţie verticală, cât şi orizontală. Construcţia consolei este foarte elegantă şi compactă. În partea din faţă, se află o fantă prin care se introduc discurile, neexistând acel platan în care se aşază discurile ca în cazul unităţilor optice clasice. În imediata vecinătate, uşor mascat, există şi un slot pentru carduri SD. Acesta poate fi folosit atât pentru stocarea salvărilor din jocuri, cât şi a unor fotografii ce pot fi vizualizate ulterior prin intermediul consolei. Oricum, prezenţa lui nu este neapărat obligatorie. Dacă vă limitaţi doar la save-uri de jocuri şi alte chestii mărunte, puteţi apela cu încredere la cei 512 MB de memorie internă, deoarece ar fi păcat să stea nefolosiţi.

În partea din spate, în afară de conectorii obligatorii pentru alimentare, ieşiri video etc., există şi două porturi USB în care se pot conecta diverse alte accesorii. Conectarea la internet sau, mai exact, la WiiConnect24, locul de întâlnire al jucătorilor de Wii, se face prin intermediul unui modul wireless Wi-Fi inclus în consolă. Cine nu are încă acasă un ruter cu wireless poate să apeleze la o placă de reţea pe fir ce se poate conecta la unul din porturile USB ale consolei. Oricum ar fi, e bine să fii online cu această consolă. În acest fel, ai acces rapid la tot felul de update-uri, poţi comunica cu alţi jucători, poţi intra în contact cu foarte multe informaţii din diverse domenii.





Eu nu mă simt foarte afectat, dar am observat frustrarea unor colegi vizavi de posibilităţile incredibil de limitate în ceea ce priveşte redarea DVD-urilor cu filme sau a CD-urilor audio. Din moment ce această mică facilitate a fost disponibilă la toate consolele de generaţie mai nouă, ce-i drept ne-am fi aşteptat să putem face asta şi pe un Wii. Din păcate, vânătoarea de costuri extra i-a pus pe cei de la Nintendo în situaţia de a renunţa complet la această „opţiune" şi de a lăsa doritorii cu ochii în soare. Eu cred că în felul acesta şi unitatea optică din interiorul consolei răsuflă uşurată că nu e nevoită să citească tot felul de discuri cu performanţe... îndoielnice.



Uhhh, controller-ul, piesa de rezistenţă din tot acest sistem. Cu designul său revoluţionar, dotat cu tot felul de senzori de mişcare, controller-ul Wii te lasă cu gura căscată. Este elementul care te introduce, fără să îţi dai seama, în acţiunea jocurilor. Practic, indiferent cât de banal ar fi jocul pe care îl rulezi, participi 100% trup şi suflet. Fazele clasice, în care voi şi eventualii prieteni staţi tolăniţi pe o canapea cu orele, daţi numai din degeţele şi spuneţi că sunteţi cei mai tari, s-au cam terminat. După cum spuneam, chiar şi la cel mai simplu simulator voi trebuie să faceţi efectiv mişcările fizice necesare pentru a putea continua. Dacă, de exemplu, jucaţi golf sau popice şi nu realizaţi exact mişcarea din cot continuată din încheietura mâinii, nu veţi nimeri niciodată bietele popice. Sunt tare curios câţi vor mai fi în stare să joace cu orele nu ştiu ce joc adventure, unde trebuie să dai cu sabia în stânga şi-n dreapta în diverşi monştri şi inamici. În orice caz, febra musculară merită, pentru că în acest fel tot noi vom avea de câştigat.

În orice caz, e bine de ştiut că Nintendo Wii este livrat cu un singur astfel de controller, iar dacă doriţi să jucaţi unele titluri în multiplayer, cu alţi colegi, e bine să mai achiziţionaţi cel puţin un controller. Merită. Şi, nu în ultimul rând, nu uitaţi de un set suplimentar de acumulatori. Cei incluşi au tendinţa de a se consuma destul de rapid. De asemenea, la achiziţionare consola este însoţită şi de un disc cu jocuri sportive, care vor scoate foarte clar în evidenţă avantajele pe care le poate oferi.

Pregătindu-mă să trag o concluzie, mă gândeam că totuşi performanţele grafice pe care le oferă nu sunt suficiente pentru a vă impresiona, conform specificaţiilor, dar este o consolă mai puternică decât predecesoarea GameCube. Evident, nu poate fi vorba de imagini high definition, cum se vehiculează la noile modele ale concurenţei, şi nici sunetul nu este redat pe nenumărate canale. Bineînţeles, toţi ne-o dorim pe cea mai cea, însă preţul clar vă va pune pe gânduri, deoarece e pe măsură.

- **Ofertant:** TNT Games,
- **Telefon:** 031-330.17.19,
- **Preţ:** 315 EURO (fără TVA)

Genius **Luxmate 810 Media Cruiser**
Telecomandă universală

Deşi pare a fi o tastatură, vă rog să nu o priviţi din acest unghi, consideraţi-o ca fiind o telecomandă puţin mai mare. La urma urmei, pentru aceasta a fost gândită. Mă rog, ideea originală a fost a acelora care printre altele fac şi sisteme de operare, însă nu asta e important, ceea ce ne interesează pe noi este să ne facem treaba cât mai comod şi, dacă se poate, la un preţ cât mai avantajos. Ei bine, cei de la Genius au reuşit din acest punct de vedere. Această „telecomandă" poate fi extrem de utilă atunci când folosiţi propriul PC şi pe post de DVD player, televizor sau album foto. Cu ajutorul ei veţi avea control absolut asupra întregii acţiuni, ea jucând rolul şi de tastatură şi de mouse. Aşadar, foarte comod din fotoliul preferat, putem face PC-ul să execute exact ceea ce ne dorim, fără a mai fi nevoiţi să ne ridicăm de fiecare dată pentru a schimba sau a adăuga alte opţiuni. Raza de acoperire este de circa 10 metri. După cum probabil v-aţi dat seama, cel mai bine se înţelege cu un Windows XP ediţia Media Center, însă chiar şi cu un XP simplu puteţi face o treabă grozavă.



▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ▸ **Telefon:** 031-402.22.92, ▸ **Preţ:** 55 USD (fără TVA)

ViewSonic **VX1945wm**
Monitor full multimedia

Ingeniozitatea unor anumiţi indivizi nu are limite. Cu adevărat interesant este faptul că destul de multe dintre aceste idei nu rămân doar în stadiul de proiect, ci sunt puse în practică. De exemplu, cei de la ViewSonic au găsit o modalitate prin care posesorii de iPod-uri pot să şi le conecteze la PC într-un mod mult mai elegant. De obicei, deţinătorii unor astfel de playere MP3 folosesc diverse cabluri USB sau anumite dispozitive pentru a facilita astfel transferul de date între player şi PC. Cei foarte meticuloşi şi foarte ordonaţi, care îşi fac curat pe birou de nenumărate ori pe zi, pot îşi permit să-şi ţină iPod-ul aşa, la „întâmplare", însă pentru noi ceilalţi, care obişnuim să ne căutăm dimineaţa mouse-ul printre maldărele de foi, reviste, cutii vechi de pizza şi zeci de peturi şi doze de la băuturile energizante, un astfel de tratament pentru bietul player ar fi dezastruos. Aşadar, docking station-ul inclus în baza acestui monitor poate salva o grămadă de vieţi. Avantajele pe care le conferă sunt nenumărate, ca să nu mai punem la socoteală faptul că în timp ce iPod-ul stă cuminte la locul său, poate să redea şi puţină muzică, poate să-şi reîncarce niţel acumulatorul şi este ferit de pericole. Tot la baza acestui monitor mai întâlnim şi un card reader 8 in 1, un microfon, un conector audio pentru o pereche de căşti şi chiar un port USB. Cam aşa ar sta treaba cu baza. Monitorul în sine este un model wide, foarte reuşit, cu o diagonală de 19 ţoli şi o rezoluţie nativă de 1440 cu 900 pixeli. Cum un astfel de monitor multimedia nu putea să rămână de capul lui, producătorii i-au oferit „porţii" tehnologice serioase ce-i permit să atingă un timp de răspuns de 5 ms, o rată a contrastului de 700:1 şi unghiuri de vizibilitate de 160 de grade atât vertical, cât şi orizontal.



▸ **Ofertant:** Elsaco Electronic, ▸ **Telefon:** 021-327.72.44, ▸ **Preţ:** 343 EURO (fără TVA)

Canon **Selphy CP400**
Propriul studio foto

Nu strică niciodată să ai printr-un colţişor de cameră o astfel de imprimantă. Se întrezăreşte vreun eveniment, pui mâna pe cameră, ai pozat ceea ce era mai interesant şi în câteva secunde poţi să ai respectiva fotografie şi pe hârtie. În felul acesta poţi lua şi câteva autografe direct de la cei implicaţi. Canon Selphy CP400 este atât de mică încât cântăreşte puţin peste 800 de grame. Graţie software-ului inclus, se pot imprima fotografii pe hârtie de dimensiuni diferite, de la clasicele 4x6 sau 4x8 la cele de tip paşaport sau altele definite de utilizator. Fiind un model de imprimantă PictBridge, nu este necesară existenţa unui PC, fotografiile putând fi imprimate direct din memoria camerei foto. Imprimarea se face la o calitate deosebită, având o rezoluţie de 300 x 300 dpi.

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ▸ **Telefon:** 031-402.22.92, ▸ **Preţ:** n/a





Storage for the masses



Capacitatea de stocare a propriului PC nu va fi niciodată atât de mare pe cât ne-am dori. Unul din motivele acestei nesaturări este şi creşterea foarte accelerată a numărului de conexiuni de tip broadband la internet. Din această cauză suntem nevoiţi să lucrăm cu cantităţi şi mai mari de date şi informaţii. O bună parte dintre aceste date ne pot fi vitale, aşadar nu trebuie să scăpăm din vedere şi soluţiile de back-up, care la rândul lor au nevoie de spaţiu de stocare.

Cum mare parte din această informaţie cu care lucrăm tranzitează mai rapid sau mai puţin rapid calculatoarele noastre, trebuie să ne punem la punct şi un sistem de lucru cu care să putem transfera aceste enorme cantităţi de date, dintr-un loc într-altul. Cunosc procedura cu DVD-uri reinscriptibile, însă este destul de lentă şi te limitezi la cei 4 GB. Pentru copiile de siguranţă, e oarecum OK, pentru că acestea nu se accesează zilnic, însă când este vorba de conţinut multimedia pe care îl urmăreşti o dată sau de două ori, după care treci la o nouă şarjă, există şi soluţii mai bune. Hard diskurile externe sunt soluţia. Cine a mai umblat cu aşa ceva îmi poate da dreptate, cine nu a avut de-a face cu ele e timpul să ciulească urechea. De cele mai multe ori, aceste dispozitive de stocare externe folosesc o interfaţă USB sau FireWire. Ştiu că există mici diferenţe de performanţă între cele două, însă modul în care sunt implementate le aduce de cele mai multe ori pe picior de egalitate. Hard diskurile externe au la bază aceleaşi HDD-uri „interne" SATA sau PATA de 2,5 sau 3,5 ţoli, sunt conectate la o componentă electronică ce facilitează interfaţarea lor către portul USB sau FireWire şi, nu în ultimul rând, totul este învelit frumos într-o carcasă mai mult sau mai puţin rezistentă la şocuri. De aici apar şi diferenţele, însă cea mai problematică situaţie se întâlneşte la controller-ul USB, responsabil pentru scăderea vitezei de transfer din cauza modului în care este proiectat. La transferul câtorva GB de date, acest lucru devine cel mai vizibil, indiferent cât de rapid ar fi modelul de HDD ce se află în spatele acestui controller. Totuşi, avantajul oferit de aceste soluţii este mare. Gândiţi-vă că sunteţi în lucru la câteva proiecte, însă PC-ul pe care îl folosiţi este „călărit" şi de alte persoane. Oricând, aceste date confidenţiale pot fi modificate de către acestea, cu sau fără voie, dacă sunt stocate pe HDD-ul sistemului. În ceea ce priveşte portabilitatea, aceste HDD-uri externe sunt împărţite în mai multe categorii, în funcţie de tipul de HDD inclus, adică de dimensiunile lui. Alt aspect al problemei este legat de alimentarea cu energie electrică. De cele mai multe ori, modelele externe de 3,5" sunt alimentate prin intermediul unui adaptor direct la reţeaua de 220V, însă cele de 2,5" sunt puţin mai speciale. Există foarte puţine modele ce au nevoie de alimentare separată externă, însă majoritatea beneficiază din plin de bunătatea portului USB şi îl „storc" de cei 5 volţi pe care îi pune la dispoziţie. Există însă şi modele mai „nesătule" care folosesc şi un al doilea port USB pentru a-şi satisface setea de curent electric.

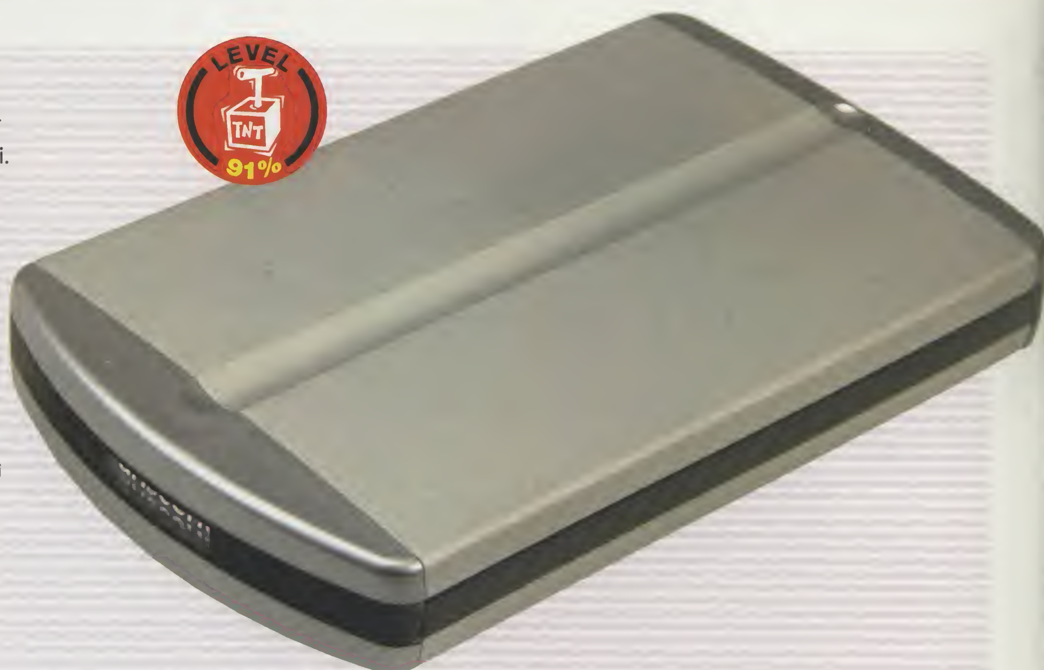
Testarea s-a făcut în condiţii de securitate maximă, pe o platformă bazată pe procesorul AMD X2 4600+, o placă de bază MSI K8N Diamond Plus. Sistemul de operare şi programele de teste au fost susţinute de un HDD intern WD Raptor de 36 GB ce a pus la bătaie 10.000 de rotaţii. Testele au fost împărţite în două categorii, iar cele sintetice ce au ţinut de citire, scriere, burst rate etc. au fost realizate cu ajutorul utilitarului HDTach 3.0.1. În ceea ce priveşte testele intitulate real-life s-a apelat la două fişiere de 700 MB, respectiv 2 GB. Aceste fişiere au fost citite şi scrise pe HDD-urile externe în cauză, toată această procedură fiind cronometrată. Pentru a simula şi o situaţie de copiere multiplă (multitasking), s-a urmat procedura de copiere a fişierului de 2 GB, iar în momentul în care acesta a ajuns la valoarea de 10% s-a executat şi copierea în acelaşi timp şi a celui de-al doilea fişier de 700 MB. În această situaţie, s-a cronometrat şi punctat doar durata necesară copierii celui de-al doilea fişier.

■ BogdanS

HDD 2,5"

#1 Transcend **STOREJET 30**

Pe cât de mic e, pe atât de rapid „serveşte" cererile. Deşi pune la bătaie doar 80 GB, acest HDD de 2,5 ţoli are nevoie doar de un port USB 2.0 pentru a-şi arăta muşchii. Transcend StoreJet 30 dispune de propriul său cablu USB astfel că pentru conectarea lui la PC nu este necesar un spaţiu „extra" în jurul portului USB din PC.



Specificaţii:
Capacitate: 80 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 27 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 28 MB/s
Nota LEVEL: 91,03, Ofertant: Maguay Impex, Preţ: 473 Lei

#2 Freecom **Tough Drive Pro**



Specificaţii:
Capacitate: 120 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 27,8 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 26,9 MB/s
Nota LEVEL: 88,77, Ofertant: Scop Computers, Preţ: 765 Lei

#3 SimpleTech **External Storage Portable**



Specificaţii:
Capacitate: 100 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 27 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 23,7MB/s
Nota LEVEL: 88,73, Ofertant: Partenerii Genesys, Preţ: 662 Lei

#4 Woxter **i-Cube 25 OTB**

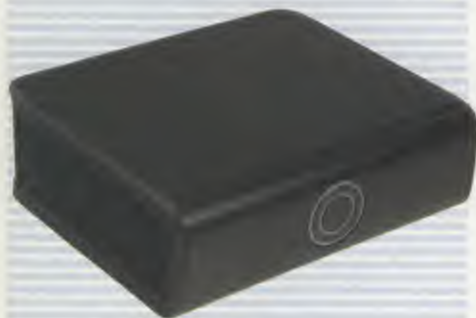


Specificaţii:
Capacitate: 80 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 26,1 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 23,2 MB/s
Nota LEVEL: 85,92, Ofertant: Woxter Romania, Preţ: 445 Lei

LOC	1	2	3	4
Model	Transcend STOREJET 30	Freecom Tough Drive Pro	SimpleTech External Storage Portable	Woxter i-Cube 25 OTB
Ofertant	Maguay Impex	Scop Computers	Partenerii Genesys	Woxter Romania
Preţ estimat [Lei]	473	765	662	445
		CARACTERISTICI		
Capacitate declarată [GB]	80	120	100	80
Interfaţă	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Capacitate Windows [GB]	74.5	111	93	74
Buffer [MB]	8	8	2	8
		REZULTATE TESTE SINTETICE		
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	27.0	27.8	27.0	26.1
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	28.0	26.9	23.7	23.2
Rata burst HD Tach [MB/s]	35.0	35.0	32.9	31.8
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	17.8	20.9	17.8	17.4
Utilizarea procesorului HD Tach [%]	5	7	2	5
		REZULTATE TESTE REAL-LIFE		
Test scriere fişiere mixte [s]	196	212	237	198
Test citire fişiere mixte [s]	162	155	160	160
Test scriere fişier mare [s]	72	84	90	88
Test citire fişier mare [s]	66	67	69	74
Multitasking (Hdd -> Hdd extern) [s]	72	79	109	91
Multitasking (Hdd extern -> Hdd) [s]	163	140	51	90
		NOTE		
Note teste sintetice	92.40	88.57	94.35	86.89
Note teste real-life	92.26	88.09	87.65	86.95
Notă performanţă	92.29	88.19	88.99	86.94
Notă capacitate	67.11	100.00	83.78	66.66
Notă LEVEL	**91.03**	**88.77**	**88.73**	**85.92**

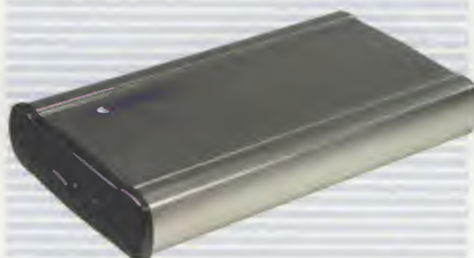
HDD 3,5"

#1 Western Digital MyBook WDG1C4000



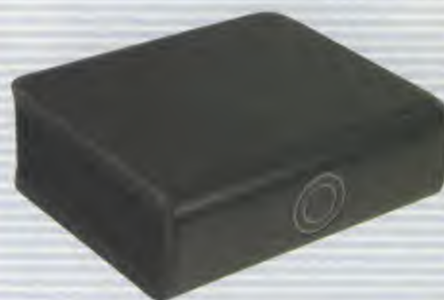
Specificații:
Capacitate: 400 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 34 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 31,8MB/s
Nota LEVEL: 94,92, Ofertant: Flamingo Computers, Preț: 999 Lei

#2 Elsaco Mobile 300



Specificații:
Capacitate: 300 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 34,9 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 17,1MB/s
Nota LEVEL: 90,75, Ofertant: Elsaco Electronic, Preț: 600 Lei

#3 Western Digital MyBook WDG1C2500



Specificații:
Capacitate: 250GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 33,8 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 31,3 MB/s
Nota LEVEL: 89,55, Ofertant: Intend Computer / SigmaNET Computers, Preț: 505 Lei

#4 Seagate ST3250601U2-RK



Specificații:
Capacitate: 250GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 34,7 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 34,8 MB/s
Nota LEVEL: 89,06, Ofertant: Intend Computer, Preț: 514 Lei

#5 Elsaco Mobile 320



Specificații:
Capacitate: 320 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 32,7 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 34,8 MB/s
Nota LEVEL: 82,78, Ofertant: Elsaco Electronic, Preț: 578 Lei

#6 Elsaco Mobile 80



Specificații:
Capacitate: 80 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 30,7 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 34,7 MB/s
Nota LEVEL: 80,29, Ofertant: Elsaco Electronic, Preț: 351 Lei

LOC	1	2	3	4	5	6
Model	Western Digital MyBook WDG1C4000	Elsaco Mobile 300	Western Digital MyBook WDG1C2500	Seagate ST3250601U2-RK	Elsaco Mobile 320	Elsaco Mobile 80
Ofertant	Flamingo Computers	Elsaco Electronic	Intend Computer / SigmaNET Computers	Intend Computer	Elsaco Electronic	Elsaco Electronic
Preț estimat [Lei]	999	600	505	514	578	351
CARACTERISTICI						
Capacitate declarată [GB]	400	300	250	250	320	80
Interfață	USB 2.0, FireWire	USB 2.0	USB 2.0, FireWire	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Capacitate Windows [GB]	372	279	232	232	298	76
Buffer [MB]	16	8	8	16	8	8
REZULTATE TESTE SINTETICE (USB /FIREWIRE)						
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	34 /40	34,9	33,8 /37,9	34,7	32,7	30,7
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	31,8 /30,9	17,1	31,3 /30,8	34,8	34,8	34,7
Rata burst HD Tach [MB/s]	35 /41,4	35,2	35 /41,3	35,1	35	35,1
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	14 /12,9	16	13,7 /13,5	16	13,7	13,6
Utilizarea procesorului HD Tach [%]	4 /0	4	5 /1	6	4	4
REZULTATE TESTE REAL-LIFE (USB /FIREWIRE)						
Test scriere fișiere mixte [s]	156 /160	152	166 /163	150	173	159
Test citire fișiere mixte [s]	156 /132	150	157 /138	155	159	172
Test scriere fișier mare [s]	69 /69	63	68 /71	64	70	67
Test citire fișier mare [s]	68 /56	63	67 /57	66	67	77
Multitasking (Hdd -> Hdd extern) [s]	51 /50	48,8	50,6 /50	48,7	70	50
Multitasking (Hdd extern -> Hdd) [s]	59,3 /53	38,4	80 /48	54,3	70	78
NOTE (USB /FIREWIRE)						
Note teste sintetice	89,03 /97,31	77,52	88,79 /84,24	89,31	90,2	88,29
Note teste real-life	86,91 /94	95,09	84,56 /92,67	90,76	81,1	82,23
Notă performanță	87,33 /94,66	91,58	85,4 /90,98	90,47	82,92	83,44
Notă capacitate	100.00	75.00	62.36	62.36	80.10	20.43
Notă LEVEL	**94.92**	**90.75**	**89.55**	**89.06**	**82.78**	**80.29**



Nokia 6290

Pentru că au păşit în noul an cu dreptul, cei de la Nokia au lansat pe piaţă un nou model de terminal mobil numai bun pentru cei care vor să fie în permanenţă în strânsă legătură cu partenerii sau cu cei dragi. Nokia 6290 este un telefon cu funcţii 3G, însă cu un preţ foarte mult redus. Întreaga platformă se bazează pe sistemul de operare Symbian 9.2 care, prin flexibilitatea lui, pune la dispoziţia utilizatorului o sumedenie de funcţii şi aplicaţii numai bune în lucrul de zi cu zi. Telefonul dispune de o cameră foto de 2 megapixeli cu posibilitatea de a realiza un zoom digital de 4X şi de încă un senzor video de tip CIF+ ce se utilizează cu precădere în timpul apelurilor video. Nokia 6290 are o memorie internă de 50 MB, fiind extrem de uşor upgrad-abilă cu ajutorul unor carduri de memorie de tip microSD. Posibilităţile de conectare cu alte device-uri externe sunt nenumărate graţie suportului pentru porturile infraroşu, Bluetooth, USB, GPRS sau EDGE. Din punct de vedere al paletei coloristice sub care acest telefon va fi disponibil pe piaţă, se comercializează doar în două variante, negru şi albastru deschis.

Specificaţii Nokia 6290

Reţele:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Bluetooth, USB 2.0, Infraroşu
Dimensiuni:	94 x 50 x 21 mm
Greutate:	115 g
Display1:	TFT – 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
Display2:	TFT – 256.000 culori, 128 x 160 pixeli
Cameră foto:	2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, M4A, eACC+
Suport Java:	DA
Radio FM inclus:	DA
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 950 mAh
Stand-by:	până la 264 de ore
Talk time:	maximum 3 ore 30 minute

Motorola ROKR E6

Motorola ROKR E6 chiar este un telefon mobil deşi nu prea seamănă cu unul. Mai mult, dispune de nenumărate facilităţi ce fac din el o adevărată bijuterie



tehnologică. Graţie ecranului său imens de tip touchscreen, putem accesa mult mai uşor opţiunile şi funcţiile ce ne sunt puse la dispoziţie. Fanii Linux vor fi foarte încântaţi, deoarece şi acest telefon se bazează pe un astfel de sistem de operare. Memoria internă disponibilă utilizatorului nu depăşeşte 8 MB, însă ea poate fi extinsă cu un card de memorie de tip SD până la maximum 2 GB. Datorită ecranului său imens şi celor câteva butoane de pe front panel, poate fi utilizat foarte elegant şi pe post de MP3 player. Cei care vor mai mult pot recurge la scanerul inclus de coduri de bare, la scanerul de cărţi de vizită sau pot deschide şi edita documente de tip Word, Excel sau PDF. Pentru fotografii se pune la bătaie un senzor de 2 MP, cu posibilitatea realizării de fotografii la rezoluţie maximă de 1600 x 1200 pixeli.

Dimensiuni: 111 x 52 x 15mm
Greutate: 121 g
Display: TFT – touchscreen - 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
Stand-by: până la 235 de ore
Talk time: maximum 7 ore

Sony Ericsson Z310i

În categoria telefoanelor de tip clamshell, cei de la Sony Ericsson mai adaugă la acest început de an încă un model. Este vorba de Z310i, care se comercializează într-o paletă coloristică nu foarte bogată, dar foarte aprinsă, ce atrage mult mai uşor atenţia. Z310i dispune de un sistem de iluminare foarte ingenios ce se remarcă în momentul în care sunteţi apelat. Asemănător altor telefoane ce permit setarea ringtone-ului în funcţie de persoana care vă apelează, acest telefon a dus lucrurile mai departe, permiţând chiar alegerea unei anumite nuanţe a luminii, în funcţie de apelant.





Dimensiuni: 87 x 46 x 25 mm
Greutate: 90 g
Display1: STN – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Display2: monocrom, 96 x 64 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 780 mAh
Stand-by: până la 300 de ore
Talk time: maximum 7 ore

BogdanS

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Care va fi preţul pe Gameshop.ro pentru expansion-ul lui World of Warcraft, The Burning Crusade?

a. 191,9 RON
b. 919,1 RON
c. 119,9 RON



Răspunsul îl găseşti în jurnalul World of Warcraft din secţiunea de Online a acestui număr al revistei.

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2007.

Câştigătorii lunii decembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Rayman 10TH Anniversary a fost câştigat de Boboc Ionuţ din Buzău.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile au fost câştigate de către următorii participanţi: Jercan Cristian-Andrei din Bucureşti, Capotescu Fănel din Timişoara, Lung Natalia din Oradea, Dobra Mihai-Sorin din Aiud, Trabajko Gabriel Valeriu din Timişoara, Pop Marin Andrei din Cluj Napoca, Rippel Laurence din Timişoara, Bădescu Flavius Bogdan din Timişoara, Bereş Ovidiu din Târgu Mureş, Butoiu Edward Cristi din Breaza, Ionică Robert George din Vălenii de Munte, Stoica Ioan Sebastian din Arad, Ciutacu Mark din Aleşd, Matei Adrian Iulian din Drăgăşani, Câmpean Marioara din Zlatna, Stamatescu Dragoş din Galaţi, Lichiardopol Aurelian din Galaţi, Usca Cristian Lazăr din Arad, Toma Bogdan din Drobeta Turnu Severin şi Bădără Iulian din Constanţa.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Need for Speed: Carbon a fost câştigat de către Buşu Adrian din Bucureşti.

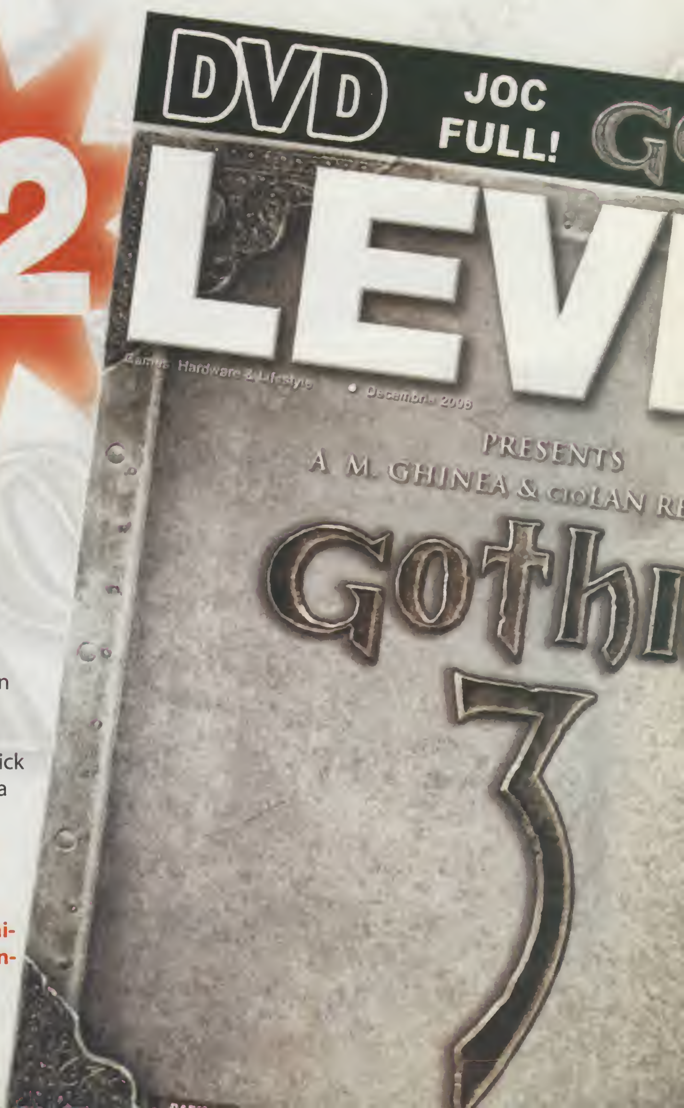
La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Nisipaşu Cătălin din Calafat a câştigat un Hercules XPS 200 Clasic V2.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Miami Vice: Lupu Liliana din Braşov, Voda Dragoş din Boldeşti Scăieni, Gomoescu Alexandru din Buzău, Duculescu Mihail Marius din Cîmpulung Muscel şi Osnar Bogdan Emil din Cucerdea.

La concursul LEVEL împreună cu **Star Print,** Olariu Daniel din Braşov a câştigat un USB Stick Splinter Cell, iar următorii participanţi câte un set CD Wallet+Tricou+Şapcă Traxdata: Popa Ioan Florin din Arad, Pană Ionela-Mihaela din Alba Iulia şi Marton Tiberius din Deta.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.
Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

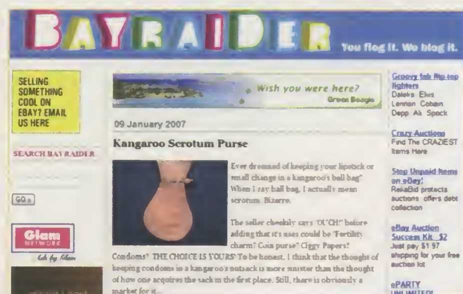
Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.



Bayraider.tv

Probabil că şi voi aţi primit o mulţime de link-uri spre e-bay, unde se vindeau tot felul de lucruri ciudate, gen locomotive, tancuri etc. Ei bine, acest site le adună pe toate la un loc, şi le adună bine. Spre exemplu, acum, pe pagina principală avem o geantă făcută din scrot de cangur...

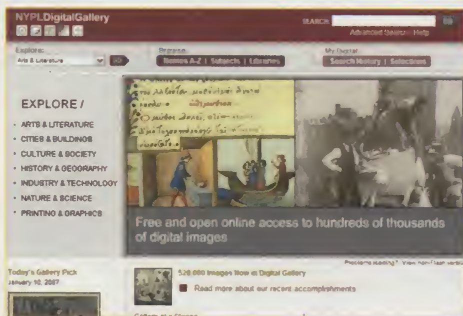
wirelessdigest.typepad.com/bayraider/



New York Public Library Digital Gallery

De data aceasta este vorba de un site mai serios care cuprinde o incredibilă colecţie de imagini digitale de artă, de exemplu desene, picturi, manuscrise, fotografii, postere, cărţi ilustrate etc. Toate sunt explicate, analizate şi datate. Scopul declarat al acestui proiect este de a aduna la un loc întregul bagaj artistic al umanităţii... şi deocamdată este pe drumul cel bun.

digitalgallery.nypl.org



Orisinal.com

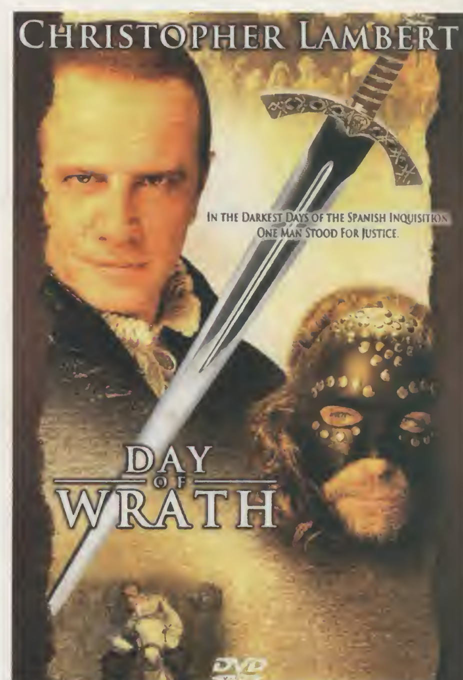
Probabil unul dintre site-urile cu cele mai populare jocuri Flash pentru plictisiţii de la locurile de muncă din România de azi. Cred că cel puţin o lună veţi fi ocupaţi între pauze. Site-ul cuprinde patru tipuri de jocuri în Flash. Happy Alt-Tab-ing!

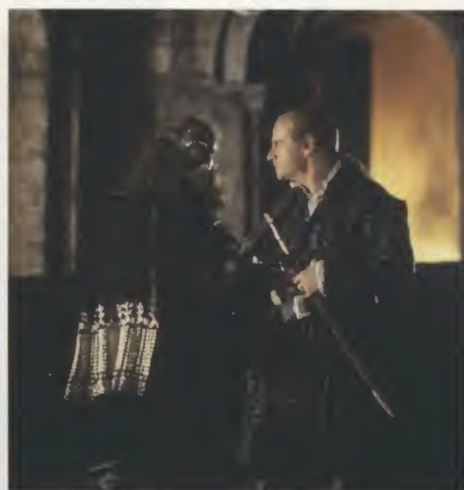
www.orisinal.com



Day of Wrath

Deşi nu a fost foarte bine primit de către critici, Day of Wrath este unul dintre cele mai interesante filme de anul trecut. Avându-l în rolul principal pe cunoscutul nemuritor din Highlander, Cristopher Lambert, filmul încearcă să ilustreze destul de obiectiv un aspect mai puţin cunoscut al Inchiziţiei spaniole. Acţiunea se desfăşoară prin secolul al XVI-lea şi are ca subiect problema evreilor din Spania în perioada de vârf a Inchiziţiei. Ruy de Mendoza (Cristopher Lambert), şeful poliţiei locale dintr-un oraşel spaniol, se confruntă cu o serie de crime ale căror urme sunt şterse atât fizic, cât şi din minţile apropiaţilor victimelor. Dat fiind faptul că în acea perioadă separaţia puterilor în stat era doar o idee, Ruy se vede obligat să treacă peste piedicile impuse de şeful bisericii locale şi de inchizitor, Părintele Manuel, pentru a da de urmele criminalilor. Pe parcurs descoperă un complot ascuns din care făcea chiar şi el parte, îndreptat împotriva evreilor care-şi schimbaseră numele şi arborele genealogic





pentru a scăpa de persecuţii şi a nu fi nevoiţi să-şi ia lumea în cap. Interesant este că acel complot este tot opera evreilor, un fel de persecuţie intra-etnică. Este foarte interesant modul cum evoluează filmul, cum încet, încet te simţi purtat printr-un întreg bagaj de sentimente, de la dezgust şi furie, prin milă şi deznădejde şi ulterior şoc şi revoltă. Day of Wrath este un film cu pretenţii, care se adresează amatorilor nu de suspans, ci de realism şi oroare. Îl recomand tuturor celor care sunt pasionaţi de istorie sau celor care vor să vadă lucrurile şi din altă perspectivă, mai realistă, mai umană.

■ **Locke**







The Departed

Nu sunt multe filme cu un line-up atât de impresionant precum The Departed. Sub mâna lui Martin Scorsese au lucrat Jack Nicholson, Matt Damon, Mark Wahlberg, Leonardo DiCaprio, Alec Baldwin şi Martin Sheen. Nume mari care au în spate, aproape toate, şi actori talentaţi. Totuşi, ar mai fi mers Edward Norton într-un rol negativ, dacă tot e să o facem lată. Dar să revenim la film, la urma urmei rezultatul final contează. Prea multe nu pot să vă spun, cu spoiler-ul pândind să fac un pas greşit. Pe scurt, The Departed prezintă povestea a doi pioni de şah, infiltraţi şi izolaţi între piesele adversarului. Taberele sunt poliţia şi mafia din Boston, Massachusets, care de o bucată de vreme încearcă să scape una de alta. Ca în orice scenariu, vine şi punctul culminant, în care soarta partidei va fi decisă de tabăra care îşi va păstra pionul în joc. Filmul ne oferă şi partea de acţiune şi suspans, însă lucrurile sunt conduse cu ajutorul scenariului pe care actorii îl pun cu succes în valoare. Finalul filmului împarte însă lumea în două tabere. Pentru un film cu o asemenea distribuţie şi cu un regizor de renume nu există cale de mijloc. Este ori excelent ori incredibil de stupid. Eu am văzut în The Departed un film excelent şi mi-a prins chiar bine după dezamăgirea provocată de Happy Feet. Mda, am sperat. Filmul are pe fundal melodii interpretate de The Rolling Stones, John Lennon, Patsy Cline sau Nasir „Nas" Jones şi, dacă nu l-aţi vizionat până acum, vă recomand să vă grăbiţi. Filmul a debutat pe primul loc în box-office-ul american şi până la jumătatea lunii decembrie a avut încasări de aproape 220 milioane de dolari, transformându-l în cel mai profitabil film din cariera lui Martin Scorsese, regizorul care a colaborat în opt filme cu De Niro şi nu a câştigat încă nici un Oscar.

■ **Rzarectha**





World Trade Center



An: 2006
Regia: Oliver Stone
Gen: Dramă, Istoric
Distribuţie: Nicolas Cage, Michael Pena, Maggie Gyllenhaal, Maria Bello, Stephen Dorff
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Casino



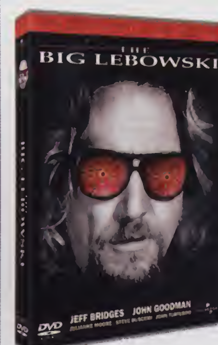
An: 1995
Regia: Martin Scorsese
Gen: Dramă, Crimă
Distribuţie: Robert De Niro, Sharon Stone, Joe Pesci, James Woods, Don Rickles, Alan King
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Meet Joe Black
Întâlnire cu Joe Black



An: 1998
Regia: Martin Brest
Gen: Dramă, Romantic, Mister
Distribuţie: Brad Pitt, Anthony Hopkins, Claire Forlani, Jake Weber, Marcia Gay Harden
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

The Big Lebowski
Marele Lebowski



An: 1998
Regia: Joel Coen
Gen: Comedie, Crimă, Mister
Distribuţie voci: Jeff Bridges, John Goodman, Julianne Moore, Steve Buscemi, David Huddleston, Philip Seymour Hoffman, Peter Stormare
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

8 Mile



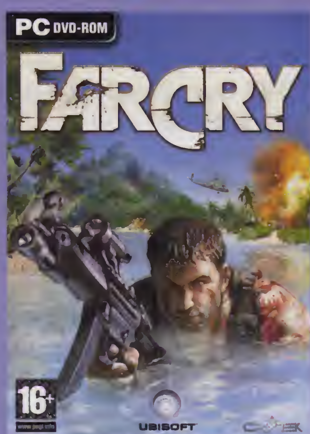
An: 2002
Regia: Curtis Hanson
Gen: Dramă, Crimă
Distribuţie: Eminem, Kim Basinger, Brittany Murphy, Mekhi Phifer, Evan Jones
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joc FarCry



Cine este producătorul jocului Rainbow Six: Vegas?

a. Ubisoft România ■
b. Ubisoft Frankfurt ■
c. Ubisoft Montreal ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Rainbow Six: Vegas din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2007.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un Thrustmaster T-Mini 2-in-1 Rumble Force Gamepad



Pentru ce tip de consolă a fost gândit jocul Rayman Raving Rabbids?

a. PlayStation 3 ■
b. Nintendo Wii ■
c. Xbox 360 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

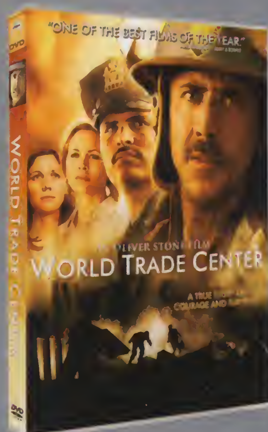
Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Rayman Raving Rabbids din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 amrtie 2007.



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul World Trade Center



Cine este regizorul filmului Casino?

a. Joel Coen ■
b. Martin Scorsese ■
c. Martin Brest ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2007.



Ţi-am spus să fie la temperatura camerei? **Imagine trimisă de Cernatescu Andrei.**



Diii căluţule. **Imagine trimisă de J3r3z.**



Obiectele din tribune se aruncă cu o precizie tot mai mare.
Imagine primită de la Mitza Pârvu.





Imaginea asta spune multe.
Imagine trimisă de Heckthor.

O clipă de relaxare... prin artă. **Imagine primită de la Andrei Roter.**



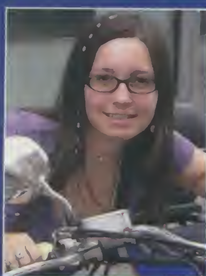
Fotbal în sânge sau mingea la inimă? **Imagine trimisă de Andy Ion.**



„The robot” e la modă din nou. **Imagine primită de la boy2nr.**

Câştigătorul din acest număr este J3R3Z

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Acum suntem UE-işti!... Nu ştiu de ce acea primă propoziţie m-a lăsat fără inspiraţie. Chiar aveam ceva pregătit într-un ungher foarte ascuns al subsubsubconştientului meu. Într-adevăr, un pic cam departe depozitat având în vedere că îmi trebuia atât de repede, dar nu am fost niciodată o persoană ordonată... Nope... nu ştiu ce s-a întâmplat. A dispărut. Nu mai... iar am uitat. WTF?! Propoziţia aia e de vină!!!

Mă dau bătută că e târziu şi frig afară şi s-a scumpit cartela de metrou.

Rzarectha era zilele trecute într-una din perioadele lui filozofice şi şi-a pus următoarea întrebare: Până unde aţi merge să puneţi mâna pe una din cele trei console next-gen? În UK s-au furat două camioane, în USA s-au tras focuri de armă, ştiu că puteţi mai mult decât atât. Aşteptăm planurile voastre, explicate în cel mai mic detaliu, pe adresa chatroom@level.ro

P.S.: Informaţiile trimise vor sta departe de ochii autorităţilor chiar şi după acţiunea propriu-zisă.

■ **Akasha**

Chatroom

O mugetare plictisită

Ora 10.00

Sună ceasul. Mă duc cu ochii închişi spre el,orientându-mă după sunetul metalic plăcut, care m-a trezit de atâtea ori toţi anii ăştia. Apăs pe buton. Acelaşi ceas m-a trezit şi în urmă cu 7 ani, în prima zi de şcoală, boboc fiind, nerăbdător să încep şcoala. Dar asta a fost acum 7 ani. Acum, ceasul mă trezeşte din mai multe motive: să mă duc la meditaţii, la Obor duminica, la antrenament, să prind trenul când mă duc la munte... În fine, îmi pun primii ciorapi care-mi ies în cale (parcare de şosete lângă patul meu) şi mă îndrept cu paşi mecanici spre baie şi apoi spre bucătărie. Deschid frigiderul pentru gustarea de dimineaţă (trebuie menţionat că în programul meu cel sfânt sunt 4 mese: dimineaţă, la prânz, seara şi în final gustarea de la miezul nopţii, iar la cea din urmă rezultă golirea frigiderului). Iau ce găsesc pe acolo (o felie de pizza începută de mine în urmă cu o seară) şi mă apuc din ce mai aveam din teme. Fu©king maths, niciodată nu mi-a plăcut şi nici n-am înţeles-o. I mean, de ce atâtea calcule la geometrie? De ce trebuie să demonstrezi că un unghi e congruent cu nu-ş care prin calcule, când se vede CLAR pe desen că sunt aproximativ egale?Asta n-o s-o pot înţelege niciodată. Pentru mine mate e de domeniul SF-ului. E materia aia pe care trebuie s-o toceşti puţin (mai mult), iar dacă ai ghinionul să fii cel mai bun la ea din clasă, trebuie să răspunzi la întrebările cu un singur răspuns ale profei "Vrei să te duci la olimpiada de mate?".Termin ce am eu de făcut şi mă apuc să citesc "Nobila casă"" de James Clavell. 2 volume mai groase ca Biblia, dar e mişto. În final, mă bag la PC. Dar ce PC, că vine tata să-şi bea cafeaua şi să intre pe forumul lui de audiofil pe care postează din an în Paşte. Îşi termină cafeaua (cu greu) şi pleacă. At last, a free seet. Nu stau nici 5 minute că vine mama să mă trimită să-i iau ţigări şi smântână pentru mămăligă şi, şmecheră fiind, se pune la PC. Acum încep să preţuiesc cu adevărat vorba românească şi mult folosită: Cine pleacă la plimbare îşi pierde locul de onoare. Mă duc, intru în alimentară, iau smântână, îmi dă ţigările şi când să ies din magazine mă ţine de vorbă casiera. Ies din magazin, ajung acasă, mama îmi mulţumeşte frumos pentru cele cumpărate şi iese din cameră. For the second time, free seet. Stau vreo oră la PC şi mă cheamă la masă (era 7 seara, ora tradiţională pentru masa de seară pe moşia Gheojdeznească). Mănânc ce mănânc, mă duc la PC. La 8 fără ceva plec la TOMIS MALL (centru cultural al Constanţei). Mă duc la ultimul etaj la Kat, arunc ocheade unor domnişoare care stăteau la masă, resping ocheadele unei paraşute de la mine din ;coală şi cobor la librărie. Caut cartea de fizică cu care am rezistat un semestru. Na belea, n-o avea. Până la urmă îmi cumpăr Ultimul templier, mă holbez la nişte jocuri originale şi ies. În sfârşit plec spre casă, dau câteva şuturi unor ţigănuşi care cereau pomană şi aruncau gunoaie din tomberoane (se certau între ei: dă-mi mei băiatu', nu la panarama asta!! şi ajung cu bine în faţa porţii albe cu plăcuţa albastră cu numărul 19. Intru liniştit în casă şi constat stupefiat că scriu mugetarea asta de vreo oră. Să ne fie cu bine, flăcăi!

■ **Mafio**

Virtual stuff

Mulţi ne-am întrebat cum vor arăta jocurile în viitor.

Este sâmbătă. Tocmai m-am trezit după 14 ore de somn şi mă simt de parcă nu ar fi de ajuns. Mă duc în sufragerie şi îmi pun casca pe cap. Peste tot negru, doar pe ce stau eu, unde este gri. „Prea întuneric", zic. Deodată s-a făcut lumină. „Bun. Ce vreau să joc?" Mă uit peste jocurile care sunt pe raftul ce tocmai apăruse în faţa mea. „Le-am jucat pe toate. Azi joc jocul meu. Cum să încep?" Vreau un joc de acţiune... dar cu eroi... da, vreau să fiu un super-erou. Mai întâi oraşul. „Sub mine un întreg oraş începe să prindă contur. Exact cum îl imaginez. "Prea mic". Mai multe clădiri încep să se adauge la margini. De abia îl pot vedea pe tot de sus. "Vreau să văd centrul". Imediat sunt în centrul oraşului. "Vreau lume,multă lume". Străzile devin pline cu persoane fiecare diferite şi cu un scop anume. "Mai vreau o clădire aici". În timp ce mă uit la locul unde vreau să apară clădirea, îmi imaginez şi forma.

În câteva secunde clădirea este în picioare. Mă ridic înapoi şi mă uit la oraşul meu.

"Vreau parcuri". Mă uit unde doresc şi ele încep să apară. După câteva ore de trudă oraşul este gata. Ca să nu pierd informaţia spun cu voce tare:"Save project". O voce făcută după gustul meu îmi spune:"Project Saved". Mă hotărăsc ce puteri să am, cum să fiu şi de unde să încep jocul. Salvez din nou proiectul. Zic cu voce tare: "Start game". Acesta începe. Eu sunt pe o clădire a oraşului meu şi trebuie să urmăresc un hoţ. Pot sări foarte mult până când deblochez modul "flight". Sar de pe clădire pe alta şi simt chiar vântul. O furtună se apropia. După o zi întreagă îl termin de jucat satisfăcut la nebunie de sărituri, lupte, bătăi şi alte acte de eroism. Strig cu voce tare: "Save game". O voce mă întreabă: "Is your game ready and you want to conclude it?". Eu zic:"Yes". Vocea îmi răspunde: "Game has been saved. Do you want to put it on-line for other players?". Eu zic:"No".

A doua zi mă hotărăsc să joc o strategie. Aşa că încep: terenul, natura, oamenii, castelul (fiind în anul 1000), cum încep, unde, ce scop, cum sunt oamenii ,absolut tot

ce vreau. Scopul jocului este să aduc civilizaţie la un nivel din Star Trek.

Chiar dacă ce am spus deocamdată nu există, probabil până în 2500 va exista. Atunci vă întreb: „Nu suntem cu toţii zei?".

■ **Nicolae Andrei Alexandru**

Highway to Hell

... Trenul Rapid 1543 în direcţia...

... strivesc plictisit mucul pe peronul gării, beau o gură de apă, scuip între şine şi mă sui în tren. Mai sunt 10 minute până pleacă. Cu norocu-mi caracteristic, probabil o să nimeresc între babe tâmpite care nu deschid geamul 'că se face curent maică', preferând să stea într-o mare de transpiraţie şi mirosuri pestilenţiale [...]. Treizeci şi cinci, Treizeci şi patru, Treizeci şi trei. Am ajuns la compartimentul meu, superb, momentan e gol. Ca de fiecare dată, CFR-ul nu mă dezamăgeşte şi în compartiment aerul este sufocant. După şocul iniţial cauzat de deschiderea uşii, deschid cu greu geamul şi privesc spre trenurile din faţă, la forfota neîntreruptă a călătorilor. E superb să stai într-o gară dacă ai cel mai mic interes în specia umană. Gara e un fel de gradină zoo pentru că acolo întâlneşti toate speciile acestei rase. Ai papornițe, plase de rafie, plastic, textil, genţi, ghiozdane, rucsacuri, genţi diplomat şi oameni cu mâini în buzunare. Întreaga Gară de Nord se întindea în faţa mea, aşadar în jurul orei 17 în data de 4 august şi eu mă uitam ca boul la ea, ignorând faptul că împreună cu gara, mi se întindea în faţă şi soarele. Fix în retină! Mai beau o gură de apă, mai scuip o dată şi mă aşez, desigur nu pe locul meu, ci la geam. Mă ridic înjurând deoarece, ca de obicei, am uitat să-mi iau apa din rucsac.

5 minute.

Citesc Caţavencu, ascult radio şi îmi port tricoul de roacher, tricoul pe care-l port în general când plec undeva. Arăt paşnic deşi de-abia m-am tuns, ştiind foarte bine că pensionarii, cardiacii şi copiii sub 5 ani se feresc de mine cum ar trebui să se ferească de căldură. Eu sunt relaxat maxim în ciuda călătoriei lungi în minunatele trenuri compuse din minunatele vagoane făcute la minunata companie ,Astra' din Arad. Adică în timp ce onor Ceauşescu ne ducea de mânuţă spre noi culmi de civilizaţie şi succes, nişte băieţi la Arad făceau nişte vagoane pe care nişte alţi băieţi, recte călătorii le folosesc pe diferite distanţe. Proastă treabă au făcut pentru că nu sunt deloc confortabile. Da' măcar au locomotive făcute straşnic la Craiova! Trăiască Electroputere Craiova!

- Reviste, ziare, bere rece, suc şi apă minerală aveeeeeeem! Reviste, ziare, bere rece, suc şi apă minerală aveeeeeeem!

E clar, au apărut şi ăştia, aproape că plecăm; văd că şi-au diversificat oferta, nu mai stau pe produse nişă; ce face şi capitalismu' din întreprinzătorii ăştia de vagon. Ce frumos, aproape că plecăm, n-o intrat nimeni în vagon, se pare c-o să... Dar înainte să-mi închei gândurile, pe hol aud o voce ce-mi ruinează visurile, voce ce venea din gura unui individ ce stătea în faţa compartimentului meu:

-Bă, hai c-am găsit compartimentu' [...]

Textul integral poate fi citit pe forumul LEVEL la secţiunea Bistro de l'arte.

■ **Phantom**



LEVEL 02/07

talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL ianuarie 2006	10 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL TIPS & TOOLS	9,98 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 02/07

talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution

Câștigă un joc UFO: Afterlight



De ce anume are nevoie un teritoriu liber pentru a fi anexat celui aflat deja în control?

a. Geosondă ☐
b. Stație de terraformare ☐
c. Mină ☐

Nume, prenume

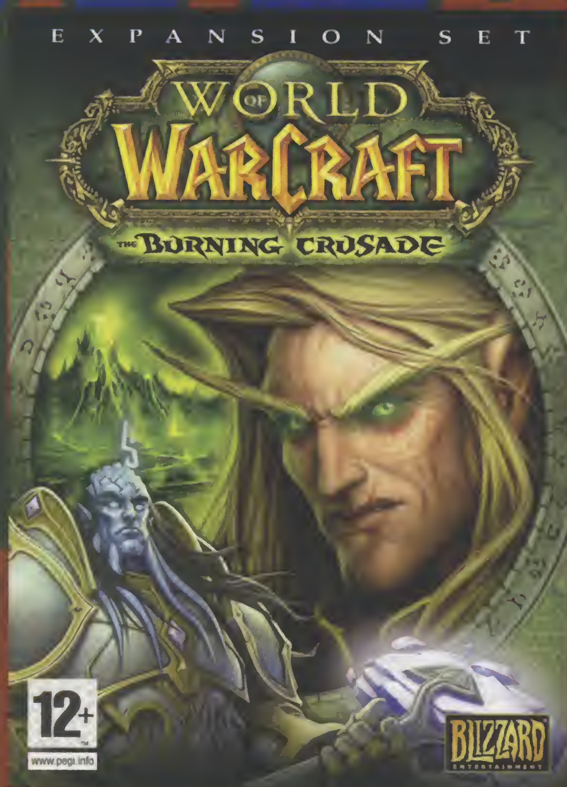
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului UFO: Afterlight din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2007.



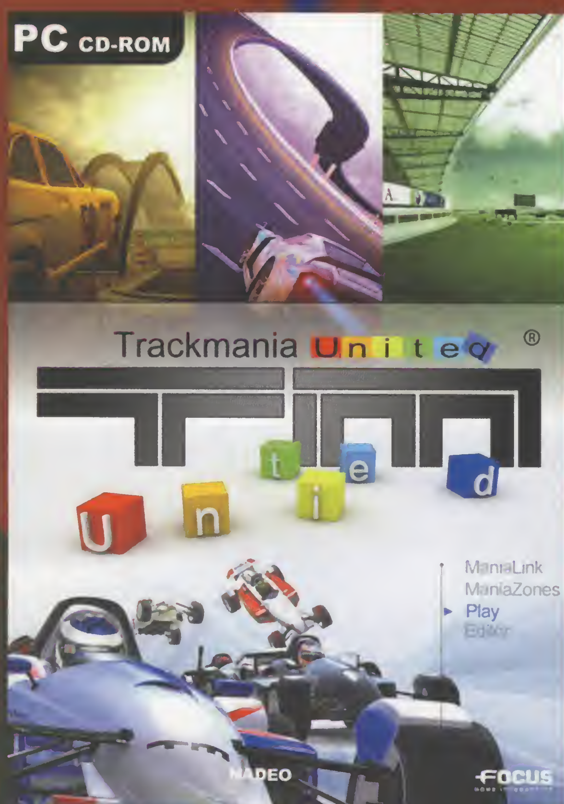
World of Warcraft: The Burning Crusade

JOCUL AŞTEPTAT DE PESTE OPT MILIOANE DE LOCUITORI



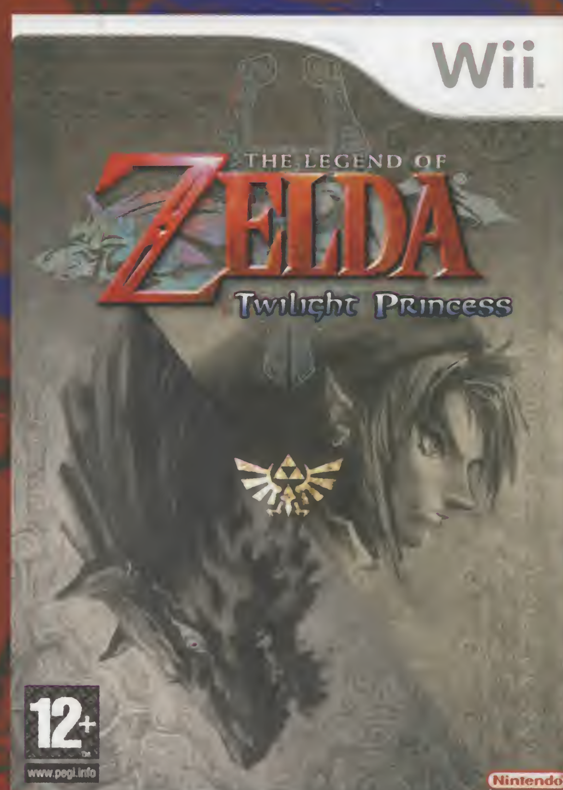
Gears of War

ESTE NUMĂRUL 1 PE XBOX LIVE ŞI VEŢI AFLA DE CE



Trackmania United

V-A FOST DOR DE EL?



The Legend of Zelda: Twilight Princess

TOTUL DEPINDE DE LINK!

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE” au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.



Calculator Diablo Dual Core

- Procesor: Intel® Pentium® D 820 (Dual Core 2 x 2.8GHz, LGA775)
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX6200-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.499 LEI cu TVA • **36** LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 PRO

- Procesor: Intel® Core 2 Duo E6300 (1,8GHz, 2MB, LGA775)
- Memorie: 1G DDR2 667
- Hard disk: 200GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX7300GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.699 LEI cu TVA • **64** LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 G

- Procesor: Intel® Core 2 Duo EXTREME (2,93GHz, 4MB, LGA775)
- Memorie: 2G DDR2 667
- Hard disk: 2x500GB SATA2
- Unitate optică: BlueRay
- Interfață grafică: 2xNX7600GTO-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

13.999 LEI cu TVA • **329** LEI cu TVA / lună

Performanța în care poți avea încredere!

Procesoarele Intel® Core™ 2 Duo - 40% mai performante, reducere consum 40% !

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™ 2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de 16,34%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile ofertate nu includ monitor și boxe

